LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER CONSOLE

IL WARM UP!

F1 Formula 1

FORMULA ONE 2001

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

PER PLAYSTATION2 E PSONE

RECENSIONI

Football Manager Campionato 2001
Time Crisis Project Titan
Bloody Roar 3
Sky Odissey
Evergrace
Oni

ANTEPRIME

NBA Street
Red Faction
Extermination
Winning Eleven 5
Quake III Revolution
Baldur's Gate: Dark Alliance

SPECIALE LOCALIZZAZIONE

La casistica, le tecniche e i protagonisti del processo di adattamento del videogame a lingue e culture diverse

80
APRILE 2001
ISSN 1126-3652
Lire 7.900
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19
06/56339373
FAX 06/56341133

DREAMLAND

VIDEOGIOCHI
CONSOLE
GADGET
dal Giappone e dall'America
VENDITA PER
CORRISPONDENZA
E.mail: dreamland1@libero.it

CONSOLE:
DCAST PAL: lire 279.000
DCAST JAP w/modem: lire 319.000
PS2 PAL: lire 879.000
PS2 JAP 18000 w/telec: lire 1.189.000
PSONE: lire 249.000
GBADVANCE + 2 giochi: lire 689.000
NEOGEO cartdrige e cd disponibili
su ordinazione

Tutta la gamma del model Kit BANDAI MG, PG, HG a prezzi scontatissimi!!!

ACCESSORI
Monitor PSONE lire 364.900
Ps-x-change lire 49.000
D-x-change lire 49.000
...e tanti altri accessori per la tua console

MG MSN - 00100
Hyakushiki
Lire 139.000

Videogames: le ultime novità e i più giocati!

PS2 jap Z.O.E. lire 199.000
PS2 pal Z.O.E. lire 109.000
DC jap Sakura Taisen 3 ltd
w/special VMS lire 225.000
PS2jap GT3 prezzo OPEN
uscita prevista in Aprile
PS2 Winning Eleven 5
prezzo 199.000
PSX pal i.s.s. evolutions 2 lire 99.000
PSX pal FFIX lire 125.000
PS2 jap Bloody Roar 3 lire 195.000
PS2 jap Shadow of memory lire 189.000
N64 usa Conker's B.F.D. lire 179.000
Neocartdrige disponibili su ordinazione

GbAdvance Castelvania, Super Mario e tanti altri

OHTSUKA C.
Saint Seya
Hyper Hero
real action
dolls collections
lire 239.000

Collectables

S.O.C. Bandai
Gaiking
w/Space Dragon
lire 299.000

PS2 W/demo devil
may city lire 199.000
PS2 Special package
Nightmare returns
lire 790.000

UNIFIVE

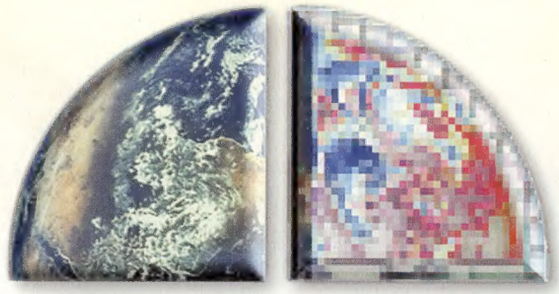
KAIYODO
12" (30.5 cm)
Shin Getter
plastic action
figure
Lire 149.000

DISPONIBILE TUTTO IL GADGET DI DRAGON BALL Z E GT
CARTE DA GIOCO: Magic, Pokemon, Dragon ball... CHIAMA!!!

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: info@worldgamesonline.com
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
7 BLADES	JAP	209000
AQUA AQUA WETRIX 2	PAL	89000
ARMORED CORE 2	PAL	109000
BIOHAZARD CODENAME VERONICA COMPL.	JAP	209000
CRAZY TAXI	PAL	109000
DARK CLOUD	PAL	109000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	109000
DINASTY WARRIORS	PAL	119000
ESPN NBA 2 NIGHT	PAL	109000
ESPN X SNOWBOARDING	PAL	109000
ETERNAL RING	PAL	109000
EVERGRACE	PAL	109000
FANTAVISION	PAL	109000
FIFA 2001	PAL	109000
FORMULA 1 2000	PAL	109000
FORMULA 1 RACING	PAL	79000
FORMULA ONE 2001	PAL	109000
GRAN TURISMO 3	JAP	209000
GUNGRIFFON BLAZE	PAL	109000
GUNSLINGER	PAL	109000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	109000
INT. TRACK'N FIELD 2000	PAL	109000
INT.SUPERSTAR SOCCER	PAL	109000
KESSEN	PAL	119000
KNOCKOUT KINGS 2001	PAL	119000
MADDEN 2001	PAL	119000
MDK 2	PAL	109000
MIDNIGHT CLUB STREET RACER	PAL	119000
MOTO GP	PAL	109000
NBA LIVE 2001	PAL	119000
ONI	PAL	109000
ONIMUSHA	JAP	209000
ORPHEN	PAL	109000
PAPERINO	PAL	109000
RAYMAN 2 REVOLUTION	PAL	109000
READY 2 RUMBLE - ROUND 2	PAL	109000
RIDGE RACER V	PAL	109000
SHADOW OF THE MEMORIES	PAL	109000
SILENT SCOPE	PAL	109000
SKY ODYSSEY	PAL	109000
SMUGGLER'S RUN	PAL	109000
SSX	PAL	119000
STREET FIGHTER EX 3	PAL	109000
SUMMONER	PAL	109000
SUPER BUST A MOVE	PAL	89000
TEKKEN TAG TOURNAMENT	PAL	109000
THE BOUNCER	JAP	209000
THEME PARK WORLD	PAL	109000
TIME SPLITTERS	PAL	109000
TOP GEAR DARE DEVIL	PAL	109000
TOP GUN INTERN. ACADEMY	PAL	109000
UNREAL TOURNAMENT	PAL	109000
WARRIOR OF MIGHT AND MAGIC	PAL	109000
WILD WILD RACING	PAL	109000
WIN BACK	PAL	109000
WINNING ELEVEN 5	JAP	209000
X-SQUAD	PAL	119000
Z.O.E.	PAL	109000

PLAYSTATION 2 USA E GIOCHI TELEFONA

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	USA	39000
BLEEM ! (EMULA GIOCHI PSX)	USA	TELEF.
CARRIER	PAL	99000
COMMANDOS 2	PAL	99000
CRAZY TAXI	PAL	99000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	79000
DINO CRISIS	PAL	99000
DRAGONS BLOOD	PAL	39000
EVIL DEAD	PAL	99000
FERRARI 355	PAL	89000
FIGHTING VIPERS 2	PAL	99000
FORMULA 1 WORLD GRAND PRIX 2	PAL	99000
GET BASS + CANNA	PAL	139000
GRANDIA II	PAL	109000
HALF LIFE	USA	139000
HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA	PAL	149000
INCOMING	PAL	29000
LAST BLADE FINAL	JAP	79000
MARVEL VS CAPCOM 2	PAL	99000
METROPOLIS	PAL	99000
NOMAD SOUL	PAL	39000
PAPERINO	PAL	89000
QUAKE 3 ARENA	PAL	99000
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA	PAL	99000
RIVAL SCHOOL 2	PAL	99000
SEGA GT	PAL	99000
SEGA RALLY 2	PAL	79000
SHENMUE	PAL	109000
SILENT SCOPE	PAL	99000
SILVER	PAL	79000
SNK VS CAPCOM	PAL	99000
SOUL CALIBUR	PAL	79000
SOUL REAVER	PAL	89000
SOUL REAVER 2	PAL	99000
STUNT GP	PAL	99000
SUPER RUNABOUT 2	PAL	79000
SUPERCROSS 2000	PAL	49000
TOMB RAIDER 4	PAL	49000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	89000
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	PAL	79000
UEFA STRIKER	PAL	29000
VANISHING POINT	PAL	89000
VIRTUA ATHLETE 2K	JAP	49000
V-RALLY 2	PAL	79000
V-TENNIS	PAL	99000
WF ATTITUDE	PAL	29000

PLAYSTATION

007 RACING	PAL	79000
ALONE IN THE DARK 4	PAL	TELEF.
ALUNDRA 2	PAL	89000
ARMORINES	PAL	49000
AZTEC	PAL	39000
BEATMANIA + CONTROLLER	PAL	89000
CHASE THE EXPRESS	PAL	89000
C-12	PAL	79000
COLIN MC RAE 2	PAL	89000
COUNTDOWN VAMPIRES	USA	79000
CRASH BASH	PAL	79000
DIGIMON WORLD	PAL	95000
DINO CRISIS 2	PAL	95000
DRAGON VALOR	PAL	79000
DRIVER 2	PAL	89000
DUNE	PAL	79000
ETERNAL EYES	PAL	49000
EURO 2000	PAL	29000
EUROPEAN SOCCER LEAGUE	PAL	79000
FEAR EFFECT 2 - RETRO HELIX	PAL	95000
FIFA 2001	PAL	89000
FINAL FANTASY IX	PAL	119000
FINAL FANTASY VIII	PAL	49000
FOOTBALL MANAGER CAMP. 2001	PAL	89000
FORMULA 1 2000	PAL	89000
FORMULA 1 99	PAL	29000
FRONT MISSION 3	PAL	95000
GEKIDO	PAL	29000
GRAN TURISMO 2	PAL	49000
GRIND SESSION	PAL	59000
ISS PRO EVOLUTION 2	PAL	95000
KOUDELKA	PAL	89000
LEGEND OF DRAGOON	PAL	89000
LEGEND OF LEGAIA	PAL	59000
MEDIEVIL 2	PAL	59000
NBA LIVE 2001	PAL	89000
PARASITE EVE 2	PAL	95000
RAYMAN 2	PAL	89000
SAGA FRONTIER 2	PAL	95000
SPEC OPS 2	PAL	39000
SPIDERMAN	PAL	95000
SPYRO 3	PAL	79000
STAR OCEAN 2	PAL	59000
STRIDER 2	PAL	95000
SUIKODEN 2	PAL	89000
TARZAN	PAL	49000
TENCHU 2	PAL	89000
TIME CRISIS PROJECT TITAN	PAL	79000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	95000
VAGRANT STORY	PAL	95000
VANDAL HEARTS 2	PAL	89000
VANISHING POINT	PAL	79000
WILD ARMS	PAL	49000
WILD ARMS 2	USA	139000

NINTENDO 64

007 WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
BANJO TOOIE	PAL	119000
CONQUER'S BAD FUR DAY	PAL	TELEF.
ISS SOCCER 2000	PAL	129000
LEGEND OF ZELDA 2	PAL	169000
MARIO PARTY 2	PAL	139000
MARIO PARTY 3	PAL	TELEF.
MARIO TENNIS	PAL	139000
PAPER MARIO	PAL	TELEF.
PERFECT DARK	PAL	159000
POKEMON PUZZLE LEAGUE	PAL	159000
POKEMON STADIUM 2	PAL	TELEF.

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.COM

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

in questo**numero** 80

SUPER CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DREZIONALE
VIA XXV APRILE, 39 - 20091 BRESSO (MI)
TEL. 02/665261 - FAX: 02/66526222
http://www.futura-ge.com

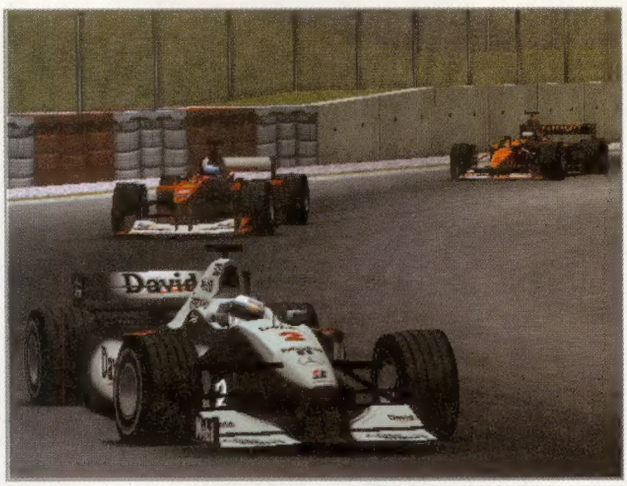
DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Marco Ravetto, Massimo Rovatti, Stefano Russo e Primoz Skulj.

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE, 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

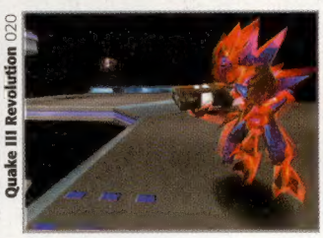
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura:
Tel. 02/66526286
ABBONAMENTI
Gruppo Futura SpA c/o Freepping srl
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro-Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 09:00-13:00/14:00-18:00)
Fax: 055/3204290
E-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti devono essere effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - Via bettola, 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Play* - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.900. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.



Formula One 2001 030

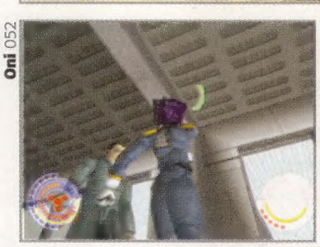
Baldur's Gate Dark Alliance 014


Quake III Revolution 020

Winning Eleven 5 032

NBA Street 036

Bloody Roar 3 046


Oni 052

4X4 Evolution 056

Football Manager 2001 064

Sky Odyssey 048

ANTEPRIME

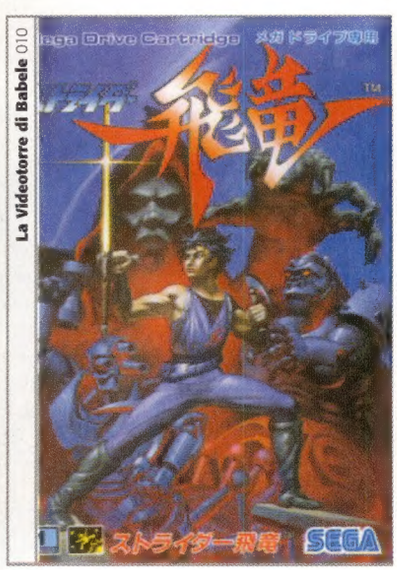
024 Baldur's Gate Dark Alliance
041 Blood Omen II
040 Dead to Rights
041 Evergrace II
038 Extermination
030 Formula One 2001
042 Giants: Citizen Kabuto
042 Giogio's Bizzarre Adventure Ch. 5
034 Greatest Striker
026 MTV Music Generator 2.0
036 NBA Street
028 Project Eden
020 Quake III Revolution
022 Red Faction
040 Run Like Hell
043 Tokyo Xtreme Racer Zero
043 Twisted Metal: Black
032 Winning Eleven 5

RECENSIONI

056 4X4 Evolution
072 Aerodive
046 Bloody Roar 3
072 Crazy Balloon 2000
068 Darkstone
073 Derby Jockey 2001
070 Duke Nukem: Land of the Babes
062 EA Sports Supercross
050 Evergrace
061 F1 World Grand Prix
064 Football Manager Campionato 2001
073 Harvest Moon: Back to Nature
052 Oni
048 Sky Odyssey
054 Tiger Woods PGA Tour 2001
066 Time Crisis: Project Titan
060 Toy Story Racer
058 Warriors of Might and Magic

RUBRICHE

006 PlayWorld
010 La Videotorre di Babele
074 PlayGround
078 PlayFAQ
080 PlayVideo
082 OuterWorlds
088 Retrogaming
090 The First Place
093 Game Development
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede



La Videotorre di Babele 010

EDITORIALE

PlayStation2 vs Xbox vs Gamecube. E' guerra aperta. Guerra fra sistemi, apparentemente, ma soprattutto guerra fra filosofie. In un angolo il sistema "aperto", alcova di esperienze ludiche prodotte da più arti (musica, cinema, videogiochi), predisposizione fatta plastica, metallo e silicio a tutto ciò che di plastica, metallo e silicio è composto, sia esso un mouse, una tastiera, una videocamera digitale, una stampante, un telefono cellulare, un hard disk esterno o interno. Nell'altro il sistema "chiuso", solo macchina per giocare. Ma volendo ci puoi anche far girare i film su DVD. Non si sa mai. Nell'altro ancora il sistema "cubo", simbolo (nelle funzioni, ma anche nella forma) di ermetica chiusura alla tendenza in voga. Qui si videogioca e basta. Chi vincerà? Prima di tutto chissenefrega. Seconda cosa, vincerà chi ha capito da che parte sta girando il mondo. Quello videoludico si intende, o forse no?

Strappiamoci i prosciutti dagli occhi e cerchiamo di capire quello che il vincitore di questa sfida (ripeto: chissenefrega) ha già capito. Il "mondo videoludico" non esiste più, o meglio, esiste come uno degli elementi formativi delle attività ricreative dell'uomo, del "mondo ludico" in generale. Insomma, dell'intrattenimento. Orami questo è palese, non dico nulla di nuovo. Il problema è capire se le console tendono a conformarsi a questa realtà espandendosi al di là dei confini della fruizione monotematica o restano contratte, nel loro micromegamondo videoludico. Se fosse vera la prima ipotesi, Sony starebbe seguendo la strada giusta lesta com'è a catalizzare sul proprio monolite nero l'attenzione di chiunque voglia distribuire "contenuti" (il termine è volutamente generico e paradossalmente vuoto). Se fosse vera la seconda, sarebbe Nintendo ad aver capito da che parte giri il mondo. Laddove il sistema Sony si concede a molteplici impieghi, quello Nintendo viene concesso a quelli degli altri (in questo caso di Matsushita con il suo lettore DVD inclusivo della tecnologia Gamecube). Xbox è nel mezzo, ancora indefinita, ancor un'incognita, ancora né carne né pesce. Ancora troppo *"un po' di qua e un po' di là"* per stimolare visioni e ferme prese di posizione (come sembra dimostrare il clima di insoddisfazione respirato al Gamestock2001, nonché la comprensibile politica attendista delle softco nipponiche).

Ho perso il bandolo della matassa. Dove eravamo arrivati? Ah ecco: multifunzionalità vs monofunzionalità. Vi dirò perché la prima è vincente sulla seconda (*d'oh!*). Per farlo ricorrerò a due esempi. Il primo: lo scopo originario del telefonino era permettere alle persone di comunicare liberamente a voce (ripeto, a voce) al di fuori delle mura domestiche. In pratica il telefonino doveva essere una sorta di telefono cordless con campo illimitato. Cos'è oggi il telefonino? Un mezzo per scambiarsi SMS, e-mail, scattare fotografie, navigare il web e giocare. Ma lo scopo originario non era favorire la comunicazione vocale e basta? Se fosse rimasto tale sarebbe ogni nelle tasche di ogni dannato pischello che incontro per strada? Il secondo: lo scopo originario del computer era risolvere calcoli matematici. L'ENIAC non è stato inventato per navigare in Internet (per inciso, anche internet non è stato inventato per scaricare filmati porno), per compilare testi, per studiare soluzioni architettoniche, per ascoltare MP3, men che meno per giocare. L'ENIAC serviva solo ad eseguire i calcoli balistici necessari alle forze alleate durante la Seconda Guerra Mondiale. Tutto qui. Se fosse rimasto tale starebbe sulla scrivania davanti a me in questo momento? Ne dubito (anche perché l'ENIAC pesava diversi quintali ed occupava una stanza intera). Cosa ha portato i cellulari nelle tasche di tutti e i computer sulle scrivanie di altrettanti individui? Chi è stato ad avviare quel processo di "proliiferazione funzionale" grazie al quale ognuno di noi – per motivi spesso antitetici – trova sensato comprare un telefonino o un computer? Una visione, o meglio, i visionari, gente che ha saputo escogitare applicazioni inedite per sistemi pensati a svolgere tutt'altre mansioni, gente che ha saputo interpretare i bisogni o addirittura anticiparli o peggio ancora crearli, gente con un'innata capacità di innovare quello che altri davano per "arrivato".
Gente come Ken Kutaragi.
Or dunque chi sarà il vincitore? Chissenefrega...

marcello**cangialosi**

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

Sony goes on-line

Sony Computer Entertainment definisce i dettagli della sua strategia on-line, fissa per luglio la commercializzazione dell'HDD ed annuncia un accordo a sorpresa con Namco e Sega.

Con una conferenza stampa tenutasi a Tokyo il 21 febbraio scorso, Sony Computer Entertainment, nella persona di Ken Kutaragi, ha fatto luce sugli aspetti fondamentali dei suoi piani di sviluppo delle connessioni a banda larga per PlayStation2. Facendo affidamento sul know how di tre società appartenenti al gruppo Sony Corporation - nella fattispecie PlayStation.com (PS.com), Sony Communications Network Corporation (SCN) e Sony Finance International (SFI) - SCEI fornirà alle softco e ai service provider giapponesi una solida ed avviata infrastruttura specializzata nell'on-line business, attraverso cui diffondere contenuti e servizi su banda larga. La scelta di affidarsi a società interne a Sony piuttosto che esterne ha una duplice valenza strategica: da un lato permette a SCEI di organizzare al meglio le operazioni di distribuzione dei contenuti digitali e di gestire "in proprio" le transazioni finanziarie (una soluzione "omologante" che di fatto agevolerebbe l'adozione del servizio in seno alla sempre crescente utenza PlayStation2); dall'altro riduce i costi operativi grazie all'impiego di infrastrutture già esistenti ed ampiamente testate. Dopo qualche mese speso per la sperimentazione e la rifinitura del complesso meccanismo, SCEI prevede di estendere il servizio su larga scala a luglio, mese in cui verrà commercializzato l'atteso HDD per PlayStation2 in Giappone (a tal proposito Sony non ha ancora definito ufficialmente né il prezzo né la capienza della periferica sebbene alcune fonti parlino di 40GB).

Ma veniamo alle specifiche mansioni delle tre società Sony coinvolte nell'impresa.

PlayStation.com (PS.com)

Poggiandosi sui server di autenticazione di PS.com, SCEI farà leva sul nuovo Dynamic Network Authentication System (DNAS) per regolare l'installazione dei contenuti digitali su HDD. Il DNA-S è un sofisticato sistema di autenticazione proprietaria in grado di leggere il codice identificativo di ogni PlayStation2 collegata alla rete, nonché del software residente su CD o DVD. Grazie a queste due informazioni Sony conta di garantire la massima sicurezza nelle transazioni finanziare (pagamenti on-line a mezzo carta di credito) ostacolando altresì operazioni illecite. Sebbene la società nipponica non specifichi i motivi per cui anche il software debba necessariamente sottostare ad un processo di verifica non è impossibile arrivarci da soli con un po' di deduzione ed un semplice esempio. Immaginate un futuro in cui sia possibile acquistare in un negozio, o scaricare dalla rete, la demo di un gioco PS2. L'idea di Sony potrebbe essere quella di offrire l'acquisto del pacchetto completo on-line, inteso sia come download del software integrale che come ricezione del codice seriale necessario per accedere alla restante parte del pacchetto ludico acquistato sottoforma di "trial version".

Se così fosse si prefigurerebbero tre modalità d'acquisto:

1. Entri in un negozio, compri **Ridge Racer 6** a 120mila lire, torni a casa e ci giochi.
2. Entri in un negozio, compri la demo di **Ridge Racer 6** a (esempio) 15mila lire, torni a casa, la provi e se piace procedi all'acquisto del codice di sblocco on-line.
3. Entri nel negozio on-line di Sony, ti scarichi la demo di **Ridge Racer 6** nell'HDD, la provi e se piace procedi al download del pacchetto intero pagandolo con carta di credito.

(si tratta ovviamente di congetture, non prendeteci troppo sul serio).

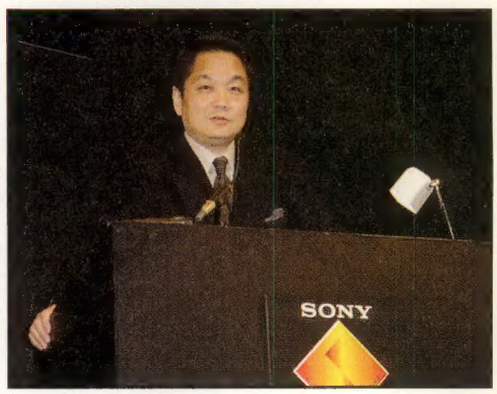
Sony Finacial International (SFI)

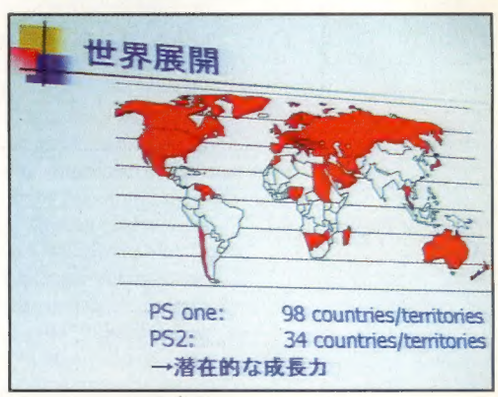
Qualunque sia il meccanismo distributivo escogitato da Sony, è indubbio che la sicurezza delle transazioni via Internet giocherà un ruolo determinante nella diffusione del nuovo sistema distributivo in seno all'utenza PS2. Il processo di transazione finanziaria verrà pertanto gestito da un'altra costola di Sony Corp., nella fattispecie da SFI che attraverso il suo sistema di pagamento on-line "e-SCOTT" (30 milioni di transazioni effettuate nell'anno fiscale 2000) gestirà il flusso di dati bancari del caso, garantendo la "compatibilità" con le maggiori carte di credito mondiali (VISA, Mastercard etc.)

Sony Communications Network Corporation (SCN)

Senza una rete di server all'altezza della situazione, tutte le buone intenzioni di Sony Computer Entertainment resterebbero solo tali. Ed è qui che entra in gioco Sony Communications Network Corporation, famoso Internet service provider nipponico che con il suo "So-net" conta già 1.600.000 sottoscrittori (dati aggiornati al gennaio del 2001). Suo sarà il compito di custodire e gestire i potenti server attraverso cui scorreranno i copiosi dati riversati dalle fibre ottiche.

Approfittando dell'evento, Sony ha infine divulgato un rapporto sulla stato di diffusione di PS2 in Giappone e nel mondo. Al 19 febbraio 2001 Sony avrebbe distribuito più di 4 milioni di sistemi in terra nipponica, 2.1 milioni in America e circa un milione in Europa.





Accordo **Sony-Namco-Sega**

Nel corso della medesima conferenza che ha visto Sony illustrare i propri piani di sviluppo circa le applicazioni broadband di PlayStation2, il colosso nipponico ha altresì annunciato un accordo epocale con Sega e Namco per l'installazione di terminali basati sulla tecnologia PlayStation2 nei rispettivi parchi divertimento.

Il "B2B Broadband Terminal", equipaggiato con 128MB di RAM principale, 16MB di RAM Video (incastonati nel Graphics Synthesizer), e affiancato da un HDD da 80GB con interfaccia Ethernet a 100Mbps, permetterà alle due case nipponiche di offrire nuovi contenuti e nuovi servizi on-line. Particolare interesse destano le potenzialità di impiego dei B2B in ambito arcade. Facendo appello all'elevata velocità di trasmissione dati concessa dalle fibre ottiche, tanto Namco quanto Sega potrebbero snellire il sistema distributivo dei coin-op (i giochi verrebbero distribuiti via Internet), economizzando proprio in quel settore che più di altri sta interessando negativamente le tasche dei due colossi nipponici.

La distribuzione del B2B nei centri Namco e Sega dovrebbe prendere il via a fine anno per poi estendersi capillarmente sul territorio nazionale, coinvolgendo anche i rivenditori PlayStation selezionati ed alcuni centri espositivi.

(Da destra verso sinistra) Tetsu Kayama di Sega, Ken Kutaragi e Sukuo Ishikawa di Namco. I tre hanno presenziato all'annuncio Sony della triplice alleanza per la "broadband revolution".

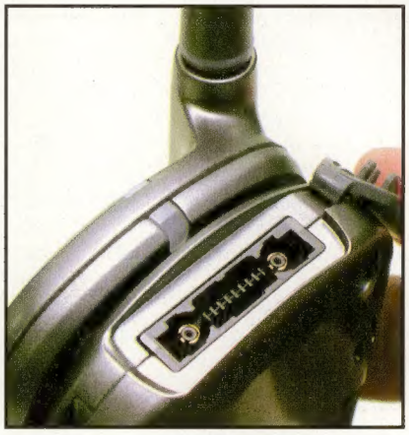
a cura di marcello**cangialosi** e diego**cortese**

PlayStation e cellulari **(i.Mode)** finalmente insieme

E' previsto per il 29 marzo il lancio in Giappone del "Data Cable Kit SCPH-10180", l'interfaccia per la connessione dei sistemi PlayStation ai telefoni cellulari i.Mode di DoCoMo. Al prezzo di 3.500 yen l'utenza nipponica potrà portarsi a casa un pacchetto comprendente il cavo ed il software di gestione. Quest'ultimo permetterà di visualizzare sul comune TV color i contenuti delle pagine Internet predisposte per l'i.Mode, di accedere ed editare la rubrica del cellulare o di scrivere, inviare e ricevere e-mail. Tutti i dati saranno riversabili su memory card.

A partire da maggio, inoltre, tanto il software quanto l'interfaccia saranno disponibili separatamente al prezzo di 980 e 2.800 yen rispettivamente.

L'introduzione del Data Cable segna l'inizio di un interessante fenomeno di convergenza fra due sistemi davvero diffusissimi in Giappone (il telefonino e PlayStation) che di fatto ridisegna impieghi e funzioni di entrambi. Un ulteriore fattore di diffusione della "combo" è rappresentato dal prezzo irrisorio richiesto all'utenza per approfittare dei servizi offerti. A differenza del WAP, infatti, il sistema i.Mode offre un tipo di connessione "always on", vale a dire attiva 24 ore su 24. L'utente non paga a seconda del tempo di connessione "passiva", bensì in base al traffico di dati generato. Nella fattispecie, un pacchetto di 128Kbyte costa all'utente che lo invia o lo riceve solo 0.3 yen, più o meno 6 lire. Non male.



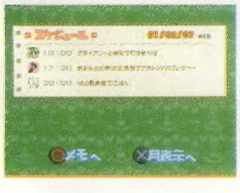
Il Data Cable SCPH-10180 è compatibile solo con i modelli di cellulari della serie 503, 502 e successive. Nella foto in mezzo un particolare dell'ingresso per il Data Cable del nuovo n503i di NEC (foto a destra).

Annunciati i primi titoli PS e PS2 **i.Mode** compatibili

Nel corso della presentazione dell'interfaccia per cellulari i.Mode pensata per PSone e PS2, Sony ha mostrato i suoi primi progetti videoludici specificatamente dedicati. Realizzati per la precedente e l'attuale generazione di PlayStation, si tratta di prodotti particolari la cui commercializzazione al di fuori dell'arcipelago nipponico appare piuttosto dubbia. Al di là di Sony stessa, altre software house hanno manifestato interesse a supportare la nuova interfaccia. Genki, con il suo **Tokyo Xtreme Racer Zero** per PS2, già offre la possibilità di scaricare nuove auto e componenti via rete cellulare (vedi anteprima a pagina 43) mentre Tecmo propone contenuti analoghi in **Gallop Racer 5** con in più la possibilità di collegarsi al network Tecmo per partecipare ad una corsa ippica on-line.

I-Mode Mo Isshou

In arrivo il 19 aprile su PSone, **I-Mode Mo Isshou - Doko Demo Isshou** consiste in una sorta di agenda elettronica basata sul celebre (nonché omonimo, se si esclude il prefisso "i.Mode") gioco di comunicazione di Sony (contenuto per altro nel CD). Le sue funzioni comprendono la gestione della posta elettronica via i.Mode, la trasmissione di biglietti da visita e l'organizzazione dei propri appuntamenti. I protagonisti di **Doko Demo Isshou** animano l'interfaccia di gioco accompagnando opzioni e servizi offerti con buffe scenette animate.



Check i-TV

Definito da Sony come un "Contribution Game", **Check i-TV** (in uscita il 26 aprile) è una sorta di network pay per view diviso in sei canali tematici. Da essi si può scaricare via cellulare cortometraggi animati della durata di quindici minuti i cui contenuti spaziano dalla fiction all'informazione. Al termine del programma gli utenti possono partecipare ad un sondaggio per proporre argomenti o l'eventuale creazione di nuovi canali. Per ringraziarli del loro contributo alla crescita del network, i partecipanti vengono di volta in volta premiati con gadget ispirati ai titoli Sony.

Il **3D** sbarca sui **telefonini**

C'è poco da fare, i giapponesi sono avanti a noi anni luce. Mentre in Europa imperversa l'euforia da SMS ed in America si cerca ancora uno standard di comunicazione, in Giappone già si sperimentano cellulari capaci di gestire grafica poligonale. Lo scorso mese la software house nipponica Hi Corporation ha presentato il "Mascot Capsule Engine" un motore grafico capace di animare semplici modelli 3D sul piccolo schermo di un cellulare. Il software funziona su qualsiasi apparecchio dotato di una CPU da almeno 10Mhz e capace di eseguire operazioni a 32bit. A seconda della potenza della CPU, il Mascot Capsule Engine può muovere fino a 500 poligoni ad una velocità massima di 20 fotogrammi al secondo. In foto, un modello di Gundam super deformed in posa plastica su un cellulare J-Phone (per i più curiosi http://k-tai.impress.co.jp/news/2001/03/15/gundam.ram)

erratacorrige

L'esatto indirizzo del sito di codici e salvataggi pubblicato nell'articolo del mese scorso è www.codejunkies.com

Visioni: Sony annuncia lo sviluppo della **"cellula"**

Quanto manca al giorno in cui indosseremo videotelefoni da polso, guarderemo le partite di calcio sul cellulare e comunicheremo a distanza come Snake, premendo il bordo della camicia sul collo? Non più di 5 anni, volendo dar retta a Sony Computer Entertainment. Il 12 marzo scorso la società nipponica ha infatti annunciato un accordo quinquennale con Toshiba ed IBM per la ricerca e lo sviluppo del "supercomputer-on-a-chip", un microprocessore di nuova generazione in grado, da solo, di surclassare il mastodontico cervellone anti-Kasparov Deep Blue. La press release Sony è molto chiara in questo senso: *"il superprocessore verrà disegnato per offrire una potenza computazionale nell'ordine dei teraflops"*. Non ci credete? E chi credeva che Sony avrebbe dominato il mercato quando annunciò PlayStation? Lasciamo stare…

Tornando a noi, i tre colossi dell'elettronica investiranno la considerevole cifra di 400 milioni di dollari nella ricerca del nuovo mostro tecnologico e parteciperanno alla costruzione di un centro di sviluppo nello stabilimento di IBM in Austin, Texas. Al suo interno, fino a 300 architetti informatici e chip designer dedicheranno la loro esistenza alla nascita del super-chip, che da ora in avanti chiameremo "Cell" (trad. cellula). Il nomignolo non è nostro, ovviamente, ma di Sony stessa. Il Cell sarà piccolo, piccolissimo, ma composto da milioni di transistor, ciascuno 10 mila volte più sottile di un capello (0.10 micron). Piccolo come una cellula quindi? Non esageriamo. Con il mattone della vita organica, il Cell condividerà un'altra caratteristica intrigante: la capacità di connettersi ad altre "cellule". Per farlo, il superprocessore impiegherà un non meglio specificato sistema integrato per la connessione a banda larga che gli permetterà di "tenersi in contatto" con tutte le piattaforme elettroniche basate sulla medesima tecnologia. Il visionario Ken Kutaragi spiega: *"con la connettività a banda larga inserita all'interno, i microprocessori che esistono al giorno d'oggi come isole individuali saranno collegati l'uno con l'altro, risultando in un network di sistemi operanti come un unico 'supersistema'. Così come le cellule del corpo si uniscono per formare sistemi fisici, tutti i prodotti basati sul Cell saranno i tasselli costitutivi di un sistema più grande"*.

Combinando il know how di IBM nel campo delle tecnologie dei semiconduttori, quello di Toshiba nelle settore dei sistemi di integrazione su larga scala (LSI) e l'abilità di Sony nell'anticipare le tendenze e commercializzare prodotti di successo per l'elettronica di consumo (scordiamoci del Betamax per un attimo e consideriamo il walkman, ok?), i tre protagonisti dell'impresa pionieristica impiegheranno il Cell in una serie di prodotti consumer di cui oggi leggiamo gli impieghi solo nei romanzi di fantascienza più estrema. A questo punto la domanda, come si suol dire, sorge spontanea: il Cell verrà impiegato nella prossima console Sony? Oppure: Sony sta già pensando al successore di PlayStation2? O peggio: ma allora è vero che PlaySation3 esce nel 2002?! Risolto l'ultimo quesito con un secco "no" (Sony non ricaverebbe alcun vantaggio dal lancio di una nuova console proprio quando l'attuale ha appena iniziato ad offrire i suoi frutti), gli altri due meritano un più diplomatico "si e no". Considerato il rapporto già intercorrente fra Sony e Toshiba, negare l'eventualità che i due stiano considerando applicazioni ludiche del superprocessore appare ingenuo. Magari non sarà un vero e proprio Cell, magari lo includerà al suo interno, chi può dirlo, di certo l'Emotion Engine 2 è destinato ad ereditare in qualche modo qualcosa dalla ricerca condotta da IBM. Ma parliamo di cose a venire fra molto, molto tempo.

Time Crisis 2 per **PS2?**

Stando ad alcune informazioni giunte all'orecchio di **Super Console** da fonti altamente attendibili, sembra che Namco sia nell'imminenza di annunciare la conversione del coin-op con light gun **Time Crisis 2** per il nuovo sistema Sony. L'edizione casalinga dello sparatutto namchiano, al di là del probabile aggiornamento cosmetico, pare offrirà diversi stage extra, modalità di gioco inedite e la possibilità di sparare con due light gun contemporaneamente. Giungono dettagli interessanti anche circa le caratteristiche della GunCon2. Sembra che stavolta, insieme alla pistola verrà distribuita addirittura la fondina e che una specifica modalità di gioco inclusa in **Time Crisis 2** preveda prove specifiche tese a misurare la velocità di estrazione dell'utente. Ma non solo. Con ogni probabilità la nuova periferica sarà compatibile con i televisori a 100Hz, relegando nel triste passato il ricordo di crudeli incompatibilità. Altre voci parlano infine di una modalità a due giocatori asservita all'impiego dell'i.Link per sfide in coppia in chiave collaborativa (come nel coin-op del resto). Sarà vero? Sarà falso? Di certo la notizia ha senso se si considera che la softco nipponica ha già annunciato la progettazione di nuova GunCon appositamente studiata per PlayStation2. Quale miglior killer application potrebbe accompagnarne il lancio, se non il seguito del gioco che svolse un ruolo analogo durante la commercializzazione del primo modello di 5 anni fa? Già, quale? Appuntamento ai prossimi numeri di **Super Console** per conferme o smentite.

Concorso **Compila il test**

Pensavate forse ce ne fossimo dimenticati? Tranquilli, non è affatto così. Diciamo che il ritardo nella pubblicazione dei vincitori del concorso Compila il Test è dovuto a cause di forza maggiore (si dice sempre così, no?). Ricordiamo che lo scopo del concorso in questione (come pubblicato su **Super Console** 74) era quello di premiare, mediante un'estrazione random, alcuni lettori che avevano avuto la cortesia di compilare il questionario presente nella rivista. A tal proposito, desideriamo comunque ringraziare tutti coloro che ci hanno fatto pervenire le proprie opinioni, aiutandoci nel compito di migliorare **Super Console** e di renderla quanto più vicina possibile ai gusti dei propri lettori. A questo punto, bando alle ciance e onore ai vincitori. Si porta a casa uno skateboard Santa Cruz, nonché un set di ginocchiere Roces e Polsiere, **Nicola Vincenti** di Spianate (Lucca). I runners up, ovvero i vincitori di una copia dell'acrobatico **Grind Session** di SCEE sono invece **Emanuele Corsucci** di Pesaro, **Jacopo Trionfetti** di Terni, **Giuseppe Ventrella** di Lucera (Foggia), **Gianluca Cardin** di Verona ed **Enzo D'Armeni** di Piane d'Archi (Chieti). Ai vincitori vanno le nostre congratulazioni e l'invidia di qualche componente della redazione che ambiva a tenersi lo skateboard…

microNEWS

• Atlus ha rivelato che durante il prossimo Tokyo Game Show mostrerà al pubblico il sequel del Simulation RPG **Growlanser II** in fase di realizzazione per PS2. Sviluppato da Career Soft (**Langrisser**), il titolo vanterà nuovamente la partecipazione di Satoshi Urushiara come caratterizzatore dei personaggi. L'impianto di gioco, basato sul Real Time Clear Mission System (l'obiettivo delle missioni varia a seconda delle azioni compiute sul campo), non sembra subirà variazioni di rilievo. Di converso, l'attenzione del team di sviluppo si è concentrata sul sistema di personalizzazione dei protagonisti che pare offrirà una complessità e flessibilità superiori rispetto al prequel. La data d'uscita di **Growlanser II: The Sense of Justice** è a tutt'oggi ignota.

• **Hoshigami: Running Blue Hearth**, il Simulation RPG di Maxfive (**Final Fantasy Tactics**), ha finalmente trovato un distributore per l'occidente. La divisione americana di Atlus ne ha infatti annunciato la distribuzione in america per quest'autunno.

• Team Ninja ha confermato di aver dato il via allo sviluppo del terzo capitolo della serie **Dead or Alive**, senza però indicare il sistema destinato ad ospitarlo. Non mancheremo di fornirvi altre informazioni a riguardo non appena si renderanno disponibili.

• Dopo l'ennesimo anno di chiusura in rosso, SNK ha chiesto al fisco una proroga di sei mesi per il pagamento delle tasse. Durante questo periodo di tempo la casa nipponica prevede di riuscire a risollevarsi dalla pessima situazione economica in cui versa a causa di Aruze.

• La versione migliorata di **Space Channel 5** sviluppata da United Game Artists per PlayStation2 conterrà diverse aggiunte rispetto alla versione Dreamcast. Grazie alla maggiore capienza del DVD-ROM su cui è destinata a risiedere, la qualità dell'audio e dei fondali in FMV ne trarrà enorme beneficio. Verranno inoltre aggiunti nuovi brani musicali e un'inedita modalità a due giocatori.

• Namco ha annunciato la line up ufficiale di titoli in arrivo su PlayStation2 e System 246 entro al fine dell'anno. L'elenco comprende 12 titoli: **Tekken 4**, **Soul Calibur 2**, **Ace Combat 4**, **Vampire Night**, **Mr. Driller New Work**, **Tales of X**, un sequel di **Ridge Racer**, un nuovo **MotoGP**, un RPG sviluppato da Monolith Software, una simulazione calcistica, un gioco di tennis ed uno di baseball.

• Il "golf per tutti" si appresta a raggiungere l'utenza PlayStation2. Il team di sviluppo ClampHantz ha dichiarato di essere al lavoro su un nuovo sequel di **Minna no Golf**, conosciuto in occidente con il titolo di **Everybody's Golf**. Al di là dei banali miglioramenti dal punto di vista cosmetico, al momento non sono noti ulteriori dettagli riguardo al gioco. Distribuito da Sony, sarà disponibile in Giappone entro la fine dell'anno.

AOU Show **2001**

Tenutasi come di consueto nel centro congressi Makuhari Messe di Chiba, l'edizione 2001 dell'AOU Show ha ribadito lo stato critico in cui versa il mercato coin-op in Giappone. Nel corso della manifestazione (dominata dai prodotti Sega), Namco ha presentato solo un titolo di rilievo mentre Konami ha ribadito la propria cotta per i rhythm game proponendo diversi sequel della serie **Bemani** e qualche nuovo titolo di minore interesse. Grande assente Capcom che in questi ultimi tempi sembra considerare il mercato coin-op meno attraente di quanto fosse in passato (come darle torto?). Gli ex-laboratori AM di Sega hanno dato sfoggio della propria creatività mostrando i titoli più assurdi. Tra questi la palma del gioco più stravagante va a **Walk The Dog**, un simulatore di "passeggiata con il cane" in cui, posti dinnanzi allo schermo di gioco, si cammina su un nastro scorrevole con in mano un vero guinzaglio. Scopo del gioco: modificare la propria velocità di marcia in accordo con quella del quadrupede virtuale, badando ad evitare gli ostacoli del caso agendo sul guinzaglio. Altrettanto bizzarro il gioco **Monkey Ball** di Amusement Vision: utilizzando una banana come joystick, bisogna guidare una scimmia giocherellona attraverso un percorso prefissato.

Come prevedibile, i titoli che hanno goduto di maggiore risalto all'AOU erano quelli basati sul più prestante hardware Naomii 2. **Virtua Striker 3** è apparso estremamente simile alle edizioni precedenti, sebbene gli evidenti miglioramenti cosmetici e l'aggiunta del fuorigioco tentino di dissuadere il giocatore da questa convinzione. **Club Kart: European Session** è, come il nome lascia intendere, un simulatore di go-kart ambientato in Inghilterra ed Italia. Fino a quattro persone possono partecipare contemporaneamente in gare che si svolgono in suggestive ambientazioni cittadine. Nonostante l'ampio orizzonte visivo e l'assenza di pop-up, la fluidità di gioco rimane sempre inchiodata sui 60fps. Elemento singolare di **Club Kart** è la sua compatibilità con una scheda magnetica (in cui sono memorizzate le prestazioni del pilota ed i settaggi del veicolo) che sostituisce di fatto il VMS impiegato precedentemente nei coin-op Naomi.

Wow Entertainment ha portato in fiera una versione aggiornata di **Wild Wild Racer**, mostrato per la prima volta al JAMMA Show 2000. Mix tra **Crazy Taxi** e **Jet Set Radio**, il gioco di guida in cell shading di Sega ha dimostrato qualità ludiche tutto sommato soddisfacenti. Farsi strada distruggendo tutto ciò che ostacola la propria moto mentre si è inseguiti dalla polizia a sirene spiegate offre sensazioni di esaltazione e onnipotenza sufficientemente forti da a giustificare più di una partita.

Come promesso Sega ha presentato allo show l'atteso quarto

Virtua Striker 3

capitolo di **Virtua Fighter**, mostrato solo sotto forma di un filmato ed introdotto dal creatore Yu Suzuki. Dal punto di vista strutturale i dettagli noti sono ancora pochi. La pulsantiera è stata riportata ai precedenti tre tasti, operazione che ha determinato il definitivo abbandono del tasto per la fuga laterale. E' stato comunque introdotto un nuovo sistema di counter simile a quello sperimentato in **Tobal 2** o **UFC**. Ogni mossa può essere contrastata ed ogni contromossa a sua volta ribaltata, dando vita ad uno scambio di colpi estremamente realistico e dinamico. La rosa di personaggi disponibili comprende tutti i precedenti protagonisti del gioco, ai quali sono stati affiancati un giovane monaco Shaolin e una ragazza non ancora svelata. Dal punto di vista grafico **VF4** è quanto più vicino ci possa essere ad un filmato in computer grafica. I modelli dei personaggi sono costruiti con uno spaventoso numero di poligoni, ricoperti da splendide texture ed animati divinamente. La complessità dei combattenti è condivisa dalle arene, il cui livello di dettaglio lascia assolutamente senza fiato. Manti sabbiosi e nevosi si deformano sotto il peso dei lottatori lasciando tracce inequivocabili del loro passaggio. Come per **Club Kart**, il gioco sarà compatibile con una scheda magnetica (su cui sarà possibile memorizzare i propri record) ma anche con i cellulari i.Mode e, udite udite, con le memory card PS2. **Virtua Fighter 4** sarà disponibile in versione coin-op a partire da quest'estate, mentre per la versione PS2 bisognerà attendere la seconda metà del 2001.

Tra i titoli mostrati dalle altre case, l'unico degno di nota è lo sparatutto con light gun **Vampire Night** basato su hardware System 246. Risultato di una coproduzione Sega/Namco e sviluppato da Wow Entertainment, il gioco manifesta una marcata somiglianza con **The House of the Dead 2 (compresa** la progressione non lineare). L'unica novità introdotto è la vampirizzazione degli ostaggi che non vengono salvati per tempo, i quali si aggiungono alle file nemiche attaccando il giocatore. Tecnicamente parlando **Vampire Night** si è rivelato un po' carente per quanto riguarda le texture, difetto compensato da un ampio usi di effetti speciali.

Virtua Fighter 4

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Marzo - Aprile 2001
4X4 Evolution (13 aprile – Take2)
Armored Core 2 (22 marzo – From Software)
Clive Barker's Undying (4 aprile – Electronic Arts)
ESPN NBA 2Night (aprile – Konami)
Evergrace (29 marzo – From Software)
Formula 1 Racing Championship (22 marzo – Ubi Soft)
Formula One 2001 (26 aprile – SCEE)
Kengo: Master of Bushido (29 marzo – Crave)
Knockout Kings 2001 (8 marzo – EA Sports)
MDK2: Armageddon (aprile – Interplay)
MTV Music Generator 2.0 (aprile – Codemasters)
Oni (9 marzo – Take2)
Operation Winback (23 aprile – Koei)
Quake III Revolution (5 aprile – Electronic Arts)
Shadow of Memories (marzo – Konami)
Sky Odissey (26 aprile – SCEE)
Starwars Episode I: Starfighter (23 marzo – LucasArts)
Street Fighter EX3 (aprile – Capcom)
Summoner (marzo – THQ)
The Bouncer (aprile – Square/DreamFactory)
The World Is Not Enough (aprile – Electronic Arts)
Tiger Woods PGA Tour 2001 (5 aprile – Electronic Arts)
Tokyo Highway Challenge 2 (maggio – Genki)
Unreal Tournament (aprile – Infogrames)
Walt Disney: Il Libro della Giungla (5 aprile – Ubi Soft)
Warriors of Might and Magic (6 aprile – 3DO)
World Destruction League: Warjetz (aprile – 3DO)
Z.O.E. (23 marzo – Konami)

Nel 2001
18 Wheeler (Sega/Acclaim)
24 Ore di Le Mans (22 giugno – Infogrames)
7 Blades (giugno – Konami)
Ace Combat 4 (Namco)
Aliens Colonial Marines (Fox)
All-Star Baseball 2002 (Acclaim)
Alone in the Dark: The New Nightmare (21 settembre – Infogrames)
Army Men Air Attack 2 (3DO)
Army Men Sarge's Heroes 2 (3DO)
Baldur's Gate Dark Alliance (Interplay)
Blood Omen II (Eidos)
Crash Bandicoot (Konami)
Crazy Taxi (Sega/Acclaim)
Dark Angel Vampire (Metro 3D)
Dark Cloud (SCEI)
Dead to Rights (Namco)
Drakan (SCEE)
Dropship (SCEE)
ESPN National Hockey Night (Konami)
ESPN NFL Prime Time (Konami)
ESPN MLS Game Night (Konami)
Eternal Blade (Mattel)
Extermination (giugno – SCEI)
Evergrace 2 (From Software)
Fur Fighters (Acclaim)
Gauntlet: Dark Legacy (Midway)
Giants: Citizen Kabuto (Interplay)
Giogio's Bizzarre Adventure Chapter 5 (Capcom)
Gran Turismo 3 A-Spec (giugno – SCEI)
Greatest Striker (10 maggio – Eon Digital Entertaiment)
High Heat Baseball 2002 (3DO)
Ico (SCEI)
IHRA Drag Racing (Bethesda)
Lotus Challenge (luglio – Virgin)
Mobile Suit Gundam (Bandai)
NBA Street (6 luglio – EA Canada)
Nikita (5 settembre – Infogrames)
Ninja Gaiden (Tecmo)
No One Lives Forever (Fox)
Off-Road Fury (SCEA)
Onimusha: Warlords (Capcom)
Portal Runner (3DO)
Project Eden (settembre – Eidos)
Red Faction (maggio – THQ)
Reiselied: Ephemeral Fantasia (Konami)
Ring of Red (maggio - Konami)
Run Like Hell (Interplay)
Silent Hill 2 (luglio – Konami)
Silpheed: The Lost Planet (Working Designs)
Sled Storm 2 (EA Canada)
Space Channel 5 (Sega)
SSX: DVD (EA Canada)
Star Wars: Super Bombad Racing (gennaio – LucasArts)
Supercar Street Challenge (Activision)
The Getaway (fine anno – SCEE)
The Lost (Irrational Games)
Time Crisis 2 (Namco)
Twisted Metal: Black (SCEA)
UEFA 2001 (6 giugno – Infogrames)
Ultimate Fighting Championship (Crave)
Vampire Night (Namco)
Virtua Fighter 4 (Sega)
WCW 2000 (Electronic Arts)
Wipeout Fusion (SCEE)
World Rally Championship 2001 (maggio – SCEE)
World Soccer Winning Eleven 5 (ottobre – Konami)
Zombie Revenge (Sega/Acclaim)

La videotorre di Babele

Il Processo di Localizzazione: il Videogioco tra Linguaggio e Cultura

C'è stato un tempo nel quale Super Mario scorrazzava tra tubi e monete, spaccando muri e tartarughe, in ambientazioni spartane e al limite della monocromia. In quel tempo cosa dicesse Mario, quali fossero le sue ragioni, e cosa fosse scritto su schermo, interessava davvero a pochi. Forse a nessuno. Il giocatore tipo si limitava a leggere il libretto delle istruzioni, dare un'occhiata alle informazioni sul retro della scatola, o osservare per qualche secondo la copertina del gioco. Poco altro. Da quel tempo sono trascorsi oltre 15 anni, e oggi, dopo varie generazioni di videogiochi, il concetto di localizzazione ha assunto un valore che, fino agli anni '80, forse non era nemmeno prevedibile. A chiunque si stia chiedendo cosa si intenda con il termine localizzazione rispondiamo di seguito. La localizzazione è il processo di adattamento linguistico-culturale al quale va incontro un prodotto (nel nostro caso un videogioco) nel passaggio da un mercato ad un altro. Non solo semplice traduzione di testi o doppiaggio delle voci, ma anche (e soprattutto) modifica dei titoli, delle cover, dei contenuti. Localizzare un videogioco è diventato oggi un processo di importanza paragonabile allo sviluppo stesso del gioco. Un meccanismo nel quale cultura e marketing sublimano e si fondono imprescindibilmente nel prodotto finito…

a cura di ivanfulco

Il processo di localizzazione linguistica: primi passi verso il nuovo mercato

Una delle angosce più comuni per quanto riguarda un videogiocatore medio è, senza ombra di dubbio, avere a che fare con un videogioco incomprensibile. Inutile tirare in ballo irrilevanti dati sulla diffusione della lingua inglese o circa la sua irrisoria comprensibilità. Quando Accenture (ex Andersen Consulting) riporta nella sua campagna pubblicitaria che "il cinese diventerà il primo linguaggio sul Web entro il 2007", allora c'è qualcosa che non torna. Quando l'International Data Corporation aggiunge che gli utenti Internet che non parlano inglese saranno circa il 75% nel 2004, allora quello che un hardcore gamer può pensare delle localizzazioni in italiano comincia a contare davvero poco. Ma intanto, da dati di fatto simili a questi, trae la propria forza il fiorente settore delle localizzazioni linguistiche. Società diverse, che si dividono ora anche il mercato italiano. Società come Binari Sonori, Synthesis, Local Transit, Jingle Bell o The Studio. I puristi del videogioco rifletteranno sul suono più "cool" della lingua inglese, o magari sull'assoluto fascino delle sonorità giapponesi, ma intanto ci sarà sempre qualche oscuro personaggio che starà lavorando all'ennesima traduzione in italiano. Ma di chi si tratta? E come avviene tutto questo? Qui si apre il viaggio vero e proprio di **Super Console** nei gironi infernali della localizzazione. Benvenuti dove si lavora per rendere comprensibile (almeno è quello l'obiettivo) un videogioco…

Il lavoro di traduzione: dinamica di un lavoro sporco

Il processo di traduzione dei testi è un lavoro molto più articolato di quanto si possa immaginare. Le difficoltà incontrate durante la lavorazione, d'altra parte, sono un elemento poco conosciuto tra le schiere di giocatori. Ma partiamo, come d'obbligo, dall'inizio.

Il lavoro di traduzione può essere svolto a tre livelli differenti:

1.Localizzazione del solo manuale (che dovrà ovviamente contenere i riferimenti al testo su schermo, rimasto in lingua originale).

2.Localizzazione di manuale e testo su schermo (cosiddetto on-screen).

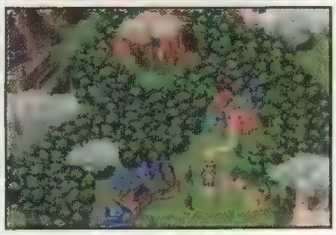
3.Full localisation (con traduzione completa e doppiaggio dell'audio).

La scelta di una di queste tre possibilità viene formulata, nella maggioranza dei casi, affidandosi alle previsioni di vendita del gioco in esame. Scelta la busta e stabilito il budget ci si imbarca quindi nel lungo tragitto di adattamento. In questo caso gli attori principali sono generalmente 3: sviluppatore, publisher e società di localizzazione. Lo sviluppatore del gioco, detentore del materiale originale, è la prima ruota dell'ingranaggio, e deve occuparsi dell'estrazione dei dati del gioco da sottoporre a traduzione. Improbabile, in questo caso, affidare ad una società l'intero codice di un videogioco e aspettare che ne venga a capo dopo inevitabili crisi d'isteria. Il compito è quello di estrarre i dialoghi scritti, le tracce audio dei dialoghi, le scritte su schermo e qualsiasi altra cosa debba essere destinata a cambiare lingua, fino ad arrivare alle scritte presenti, ad esempio, sul modello poligonale di una bottiglia o su un cartellone pubblicitario. Il risultato di questa estrazione, a questo punto, è ciò che in gergo viene chiamato "Localisation Kit", ovvero il punto di partenza per la localizzazione linguistica vera e propria. Questo kit passa quindi al publisher, che ha il compito di organizzare i dati e di inoltrarli alla società di localizzazione. In genere le figure più rilevanti in questa fase sono due: l'International Project Manager del publisher, e il Project Manager della società di localizzazione. E' tra questi due individui che si genera il flusso di informazioni necessario per un lavoro coordinato. Il PM della società di localizzazione, a sua volta, interagisce con i traduttori, i revisori, i fonici, gli attori e, se necessario, con le persone incaricate dell'adattamento culturale. Da qui in poi si tratta di puro lavoro di traduzione. Si inizia solitamente con la traduzione del testo a schermo. In base a questa viene definito un glossario di base del titolo, ovvero un documento dove sono riportati tutti i termini originali e la rispettiva traduzione "ufficiale", in modo da evitare incongruenze nei testi. Subito dopo si procede con lo script (ad esempio il 'copione' contenente i dialoghi del gioco), e infine si passa alla manualistica. Dopo una revisione totale di tutto il materiale, parola dopo parola, è possibile procedere con l'analisi delle voci (il cosiddetto casting) e dei file audio da utilizzare come riferimento durante la registrazione (i file originali a cui il doppiatore potrà riferirsi per decidere come impostare tempi e recita-

*Le mille ragioni che si nascondono dietro le scelte di localizzazione sfuggono alla quasi totalità dei giocatori. In questo caso vediamo l'adattamento per il mercato americano della cover di **Cosmic Fantasy 2** (a destra), RPG per PC-Engine assolutamente devastato (nella cover) nel passaggio in occidente (notare il character design originale del gatto). Questa cover è stata una di quelle che hanno partecipato all'"Awful Box Art Competition" (gara per la copertina più orrenda) organizzata dal famoso sito* Gaming Intelligence Agency *(http://www.thegia.com/features/boxart). La candidatura è valsa a TheGIA addirittura una risposta da parte del presidente di Working Design, Victor Ireland. Oltre a lamentarsi per il numero di immagini ricevute per la cover americana (una sola), Ireland recita il mea culpa per la terribile scelta effettuata alla fine. Per disegnare la cover definitiva fu utilizzata come soggetto una foto del marketing manager della società, insieme al fratello e alla sorella, agghindati con mantelli e con manici di scopa al posto delle spade. Quando la realtà supera ogni immaginazione…*

Un'analisi linguistica: **Chrono Trigger** nel passaggio da Giappone a Stati Uniti

La premesse: siamo nella fase iniziale del gioco. Il nostro personaggio è Crono, protagonista che non viene caratterizzato per tutto il corso dell'avventura, vista la volontà da parte del creatore, Yuji Hori, di far immedesimare il giocatore con il personaggio principale, attuando una specie di traslazione d'identità. Crono si trova alla fiera del millennio. Parlando con gli espositori è venuto a conoscenza della fuga della principessa dal castello e del suo famoso carattere "tomboyish" (da maschiaccio). Pochi minuti dopo, passeggiando per la fiera, Crono si scontra per caso con una ragazza che si presenta come Marle, in verità la principessa in "incognito". Dopo le scuse di rito e un rapido scambio di battute Marle, vogliosa di sfruttare le ore di libertà fuori dalla rigidità del castello, propone a Crono di visitare insieme la fiera, esprimendosi (nonostante la sua indole decisa) in maniera alquanto dolce: "Hitori ja omoshirukunai mon. Isshyoo ni mawaru yo! Ii deshyoo? Ne, ne?". Letteralmente: "Da soli non è divertente. Andiamo in giro insieme! Va bene? Eh, eh?". Il tono è quello di una proposta avanzata con trasporto. La particella yo è un rafforzativo. I *ne* finali corrispondono, in questo caso, ad un "cosa ne dici?". Ambedue le particelle sono molto in uso nella lingua giapponese per dare connotazioni particolari alle frasi. All'eventuale risposta negativa da parte nostra Marle perde momentaneamente la compostezza, sbottando in un "Sonna!". Questo termine è una contrazione dell'espressione *sono yoo na*, dal significato letterale di "di quel tipo", "di tal genere". Volendo riportarlo in italiano potremmo ricorrere ad un forse poco adeguato ma comprensibile "razza di…". La personalità della principessa riemerge per un attimo. Chi conosce la lingua giapponese non può non notarla. Come non può non notare il successivo recupero dallo scivolone di stile. Marle si diverte ora a recitare la parte della signorina sperduta: "Yowai onna no ko o taskeru to omotte, onegai". Di nuovo, approssimativamente: "Aiuta una fragile bambina, per favore". *Yowai* è debole, delicata, tenera. *Onna no ko* significa letteralmente bambina, con l'evidente intento di sottolinearne la sperdutezza. *Onegai* è un *"ti prego"*, *"per favore"*, che in questo caso assume un significato abbastanza marcato. Per intuirlo basterà dire che si tratta di un intercalare femminile frequente in caso di, diremmo, "intimità" con il partner. Non aggiungiamo altro. La frase termina oltretutto con un cuore che sostituisce il punto e ne ribadisce la sensualità. Passiamo ora alla versione USA. La prima frase di Marle è un "I feel a little out of place here. Would you mind if I walked with you for a while?". "Mi sento un po' fuori posto qui. Ti scoccia se passeggio con te per un po'?". Quella che prima era una proposta di "vivere" insieme la festa, noiosa da soli ma eccitante in due, diventa la richiesta di una ragazza che sembra non avere niente di meglio da fare e cerca un diversivo *for a while* (per un po'). Alla risposta negativa Marle si esibisce in un: "Oh, Come on! I don't know anyone around here!". "Ehi, andiamo! Non conosco nessun altro da queste parti!". Il concetto precedente viene ribadito. Non c'è nessun altro di meglio da scegliere per fare due passi. Crono è l'unico ragazzo "passabile" nei paraggi. Non traspare nessuna attrazione. La caratterizzazione del personaggio è completamente stravolta. In caso di risposta positiva lo sprite di Marle comincia invece a saltare di gioia. La frase originale è un: "Waai! Yattaa!", del quale pare inutile spiegare la valenza euforica. (Si ricorderanno i salti di gioia di Chun-Li dopo una vittoria in **Street Fighter 2**, seguiti dal segno della vittoria e dal poderoso "Yatta!" finale.) La versione USA offre invece uno scarno "You're a true gentleman!" ("sei un vero gentiluomo"). Difficile in questo frangente riproporre in inglese il senso dell'originale, ma quello che ne risulta è, in ogni caso, un notevole appiattimento del linguaggio e un impoverimento della caratterizzazione dei personaggi.



zione). Quindi la fase finale, con la convocazione degli attori e la preparazione della sala di registrazione. La figura designata a seguire tutte le fasi di registrazione è il direttore del doppiaggio, mentre i fonici eseguono la post-produzione, ovverosia l'organizzazione e gli interventi sui file doppiati. Terminato il lavoro, per il materiale si apre la strada verso il viaggio di ritorno. Confezionata la traduzione, il "pacchetto" torna nelle mani del publisher, dove viene effettuata una nuova revisione ad opera del team QA (il Controllo Qualità delle case) o di apposite società di testing. La fase è avanzata ma, già da diversi giorni, il fattore tempo ha generalmente preso il sopravvento. Giunti a questo punto il gioco è solitamente in ritardo. Le consegne cominciano a diventare nell'ordine del "subito" e il mercato reclama. Non sempre è così, ma molto spesso la situazione non si discosta da queste leggi murphiane. Il processo di revisione finale del lavoro finito richiede tempo, ed è proprio questa carenza a far sì che il lavoro del traduttore possa essere corretto in maniera solo sufficiente. O magari non sufficiente. O addirittura peggiorato. Il pericolo dell'errore si nasconde dietro l'angolo. Ma, d'altra parte, abbiamo "tuti" delle debolezze, come recita la confezione di **Dead or Alive 2** per PS2. Ed evidentemente dev'essere vero….

bagliori d'italiano nell'oscu…

La figura del traduttore, nonostante l'articolazione del processo di adattamento, rappresenta il punto di riferimento della localizzazione linguistica. Il testo da tradurre arriva sul suo computer in maniera quasi diretta, dopo essere passato attraverso il semplice lavoro di organizzazione e di pianificazione dei project manager. La traduzione ultimata va invece incontro ad un percorso inverso. Il testo passa infatti (in genere) sia al vaglio del revisore della società di localizzazione, sia al vaglio del team di controllo qualità del produttore. Ed è in questo iter che è destinato a subire, con molta probabilità, modifiche di variabile entità. Ma cosa esce dal computer di un traduttore? O meglio, prima di tutto, che cosa entra? I materiali di lavoro sono in genere semplici documenti di testo (Documenti di Word, ad esempio) o fogli di calcolo Excel. Il lavoro da attuare è di una semplicità disarmante. Si apre il file originale, si sostituisce il testo tradotto, si chiude il nuovo file. Eppure c'è qualcosa di meno lineare del previsto in tutto questo. I problemi, strettamente legati, sono fondamentalmente due: decontestualizzazione del materiale e ambiguità della lingua. Chiarire il primo è semplice. Mentre nel caso di titoli con una certa rilevanza della trama è possibile ricevere veri e propri copioni "all'americana", con indicazioni dei luoghi, di ciò che accade su schermo, di chi parla e anche del tono di voce, in altri casi la situazione "informativa" è ben diversa. Non è raro, innanzitutto, che il materiale arrivi in più ondate. Ricevere un file di testo con una serie di parole singole incolonnate e da tradurre non è un evento raro. Ritrovarsi davanti al termine "half", tanto per mandare in avanscoperta un esempio, equivale alla falsa certezza di poter tradurre con "metà". La consapevolezza di essere al lavoro su un gioco di calcio e l'intuizione di potersi trovare in un menu delle opzioni può far invece optare il traduttore per un (alla fine esatto) "durata tempo". Ma il meccanismo delle localizzazioni è scorretto. In una situazione come quella odierna, fatta di numerose revisioni del testo, e quindi di passaggi di mano che spesso non coincidono con un sufficiente feedback, l'intuizione può andar persa. E così basta un solo meccanismo per riportare il tutto a livello zero, e ritrovarsi con **Liberogrande International** con l'indicazione "metà" nello schermo delle opzioni. Piccoli scherzi delle carenze di informazione. Ma anche piccoli scherzi dell'ambiguità della lingua. Il lavoro di traduzione, d'altra parte, è generalmente svolto a partire dall'inglese. Una lingua nella quale "vai" e "andate", ad esempio, si esprime allo stesso modo. Il tenente Vaughan, in **C-12**, si rivolge a due soldati appena liberati da un campo di forza, ma sembra che parli ad uno solo. E forse ora se ne capisce la ragione. Stesso discorso per quanto riguarda il maschile ed il femminile. Non riuscire a comprendere il sesso di un personaggio è un evento tanto apparentemente assurdo quanto possibile, qualora ci si ritrovi solo con poche parole di dialogo. O ancora. Differenziare il "lei" ed il "tu" in situazioni di affollamento di personaggi (ricordando che in inglese si usa comunque "you") è una scelta da effettuare solo dopo uno studio dell'intero testo. Un personaggio che citi un oggetto presente su schermo è poi una piccola matassa da sbrogliare, alla luce del fatto che il traduttore non vede quasi mai niente su schermo. Il lavoro di localizzazione, infatti, è spesso troppo precedente lo sviluppo dei giochi per permettersi il lusso di avere demo giocabili. "Take this", accenna il protagonista di **Syphon Filter**. "Cosa quello?", si chiede ironico il traduttore. E soprattutto, "quello" o "quella"? "You're cute like Tina!", pronuncia Zack in una scena pre-incontro di **Dead or Alive 2**. Ma a chi lo dice, ci si chiede? E intende grazioso/a o sveglio/a? Quando chi traduce vedrà finalmente la scena di Zack che parla con una specie di roditore capirà di aver sbagliato o meno. Ma ormai sarà troppo tardi. Leggere l'originale giapponese della stessa frase ("Kyoo kara omee wa Tinachan da!", ovvero, "da oggi tu sei Tina-chan!") può far intendere che i traduttori anglofoni abbiano stravolto le parole del testo per puro esercizio di sadismo nei confronti del traduttore italiano. Ma tant'è. Un altro esercizio di sadismo, stavolta necessario e involontario, si può invece far risalire alle limitazioni spazio-temporali riguardanti il testo. Alcuni giochi hanno una struttura del testo su schermo molto rigida (Namco anyone?), cosa che può far sì che nei file da tradurre siano chiarite limitazioni di caratteri. Le limitazioni temporali sono invece da riferirsi ai dialoghi parlati. Ogni dialogo, o semplice frase, occupa su CD uno spazio ben definito. Inutile dire cosa questo comporti, ovvero la limitazione dei secondi di recitazione disponibili. Se a disposizione ci sono 6 secondi a nessuno interessa che una frase in inglese, una volta tradotta in italiano, risulti generalmente più lunga dell'originale. Anche qui due scelte, anzi tre: tagliare, pretendere una recitazione "affrettata", o sopportare troncature nel file audio finale. In ogni caso brutto materiale da ascoltare per il giocatore. Ma la vita del traduttore non è solo limiti imposti. Diversi errori nella traduzione dei testi, infatti, possono essere fatti risalire alla mancanza di esperienza di chi traduce. Nel settore delle localizzazioni molti dei traduttori sono d'altra parte ragazzi, spesso con conoscenza dell'inglese "on the road". La cosa è comprensibile alla luce di un semplice dato di fatto: la contestualizzazione dei

***Phalanx**, Super Famicom: una candidatura al premio "cover più assurda". Uno shoot'em up orizzontale in stile prettamente giapponese diventa, sulla copertina americana, un vecchio suonatore di banjo con tanto di barba bianca…*

dati è un fattore molto importante, quindi spesso la familiarità con i videogiochi è quasi più necessaria della conoscenza approfondita della lingua. Sono pochi gli interpreti dell'O.N.U. appassionati di videogiochi, diremmo. E' più facile trovare giocatori intorno ai 20 anni che introno ai 40, aggiungeremmo. Cosa che porta, d'altra parte, ad un altro problema quasi inevitabile: le limitazioni di conoscenza settoriale. Laddove i professionisti della traduzione possono specializzarsi in un settore (le traduzione giuridiche, ad esempio) il traduttore di videogiochi non è ben chiaro in cosa possa specializzarsi. Tra specifiche tecniche di motori, analisi della fisica a cui risponde una vettura, e spiegazioni riguardanti il funzionamento di armi, il videogioco necessiterebbe l'approfondimento di vari e imprevedibili campi. Si potrebbe continuare per pagine ad elencare situazioni, ma qui concludiamo. E lo facciamo tornando proprio alle domande iniziali di questo paragrafo. Chiarito cosa può uscire dal computer di un traduttore terminiamo quindi gli accenni a cosa può entrare, addentrandoci anche nel sacro del materiale proveniente dall'alto…

PDF, immagini e Bibbie: l'arsenale del traduttore sul campo di battaglia

Il materiale di riferimento a disposizione del traduttore è molto spesso assai limitato. Nel caso in cui il titolo su cui lavorare non sia un RPG, o un'avventura, o un gioco caratterizzato dai molti dialoghi o da una trama rilevante, sviluppatori e producer non forniscono infatti informazioni molto approfondite. Oltre a sporadiche immagini del gioco, il materiale più frequente consiste nei diffusi file PDF, in grado di custodire immagini della scatola del gioco o del manuale. In pratica il traduttore riceve sul proprio computer il packaging originale. Vista la quantità di foto presenti nella manualistica europea/americana, i file PDF si limitano comunque a risolvere solo qualche dubbio, non favorendo più di tanto il lavoro di traduzione. Il materiale più importante a cui fare riferimento sono, in ogni caso, le cosiddette "bibbie", testi che, come il loro stesso nome indica, vanno seguiti religiosamente da ogni traduttore credente. Si tratta di semplici glossari all'interno dei quali sono elencati tutti i termini più comuni (e le relative traduzioni ufficiali) utilizzati nell'on-screen e nella manualistica relativi ad una specifica console. "Tasto direzionale", "Ingresso memory card", "Coperchio" e anche i messaggi standard riguardanti la gestione delle memory card sono racchiusi in questi concentrati di saggezza, spesso con indicazioni riguardanti anche le lettere maiuscole o minuscole. La loro applicazione dipende da due fattori: scrupolosità del team di traduzione e scrupolosità nella diffusione da parte del produttore. Le bibbie arrivano infatti direttamente dal produttore dell'hardware. Il modo in cui sono generate è molto variegato, e dipende dalla cura "internazionale" della singola casa e dalle risorse che vengono utilizzate dalla stessa per definire il "glossario base". Può succedere, ad esempio, che le versioni "ufficiali" non siano complete, cosa che non aiuta né i traduttori, né l'omogeneità di tutti i prodotti riferiti a quella specifica piattaforma. Sony, per accennarne una, è assolutamente scrupolosa da questo punto di vista. Altri un po' meno. Ma qui chiudiamo. Ormai ci siamo spinti sul versante più tecnico e "automatico" delle traduzioni. Torniamo invece nello spazio dell'interpretazione dei testi e del libero arbitrio. E parliamo dei disastri comunicativi della localizzazione…

La traduzione in rapporto all'originale: piccole questioni di fedeltà

Qualsiasi processo di traduzione significa un'inevitabile alterazione rispetto alla volontà comunicativa iniziale. Le modifiche rispetto al testo originale avvengono su più livelli: dal semplice cambiamento di "feeling" rispetto alla lingua d'origine, alla perdita di sfumature linguistiche e culturali (inutile sottolineare in questo caso la complessità della cultura giapponese), alle poco auspicabili alterazioni nel significato (evento purtroppo molto più frequente di quanto si possa immaginare, soprattutto nell'adattamento per il mercato statunitense). Tutto questo, come ovvio, è valido soprattutto per videogiochi basati su dialoghi di una discreta profondità. La localizzazione di RPG giapponesi per gli USA è uno dei casi più rappresentativi. Ma cosa significa quanto appena detto? Fin quando non si arrivi allo stravolgimento si tratta di elementi trascurabili? Materiale d'interesse per soli puristi del videogioco? Possibile. Quello che segue vuole essere un piccolo esempio di quanto detto finora. Analizziamo un breve passaggio di uno dei più famosi RPG di tutti i tempi: **Chrono Trigger** (Squaresoft, Super Famicom, 1995).

La localizzazione culturale: un ragionato processo di assimilazione

Localizzare un videogioco, come chiarito in apertura, non significa solamente tradurne i contenuti linguistici. Un videogioco è una storia, dell'azione, una confezione. Un videogioco è, in un modo o nell'altro, comunicazione. La filosofia internazionale di adattamento si basa proprio su questo presupposto, e ritiene che tale comunicazione, in quanto non universale, vada adattata per colui che riceve il messaggio. Qualunque sia la provenienza del prodotto, e qualunque sia il paese per cui lo si debba adattare, la parola d'ordine è "assimilare", limando ogni elemento di dissonanza che il prodotto possa avere nei confronti dell'acquirente finale. Potremmo chiamarla 'omogeneizzazione' con la cultura locale, oppure volontà di rendere più 'familiare' il videogioco, ma il risultato non cambia. La lingua, come evidente, è l'elemento più ecla-

*Un accenno del delirio localizzativo di Electronic Arts: alcune delle cover di **FIFA 2001** per il mercato europeo. Inzaghi, Scholes, Mendieta, Davids e Matthaus: "bandiere" EA del rispettivo paese.*

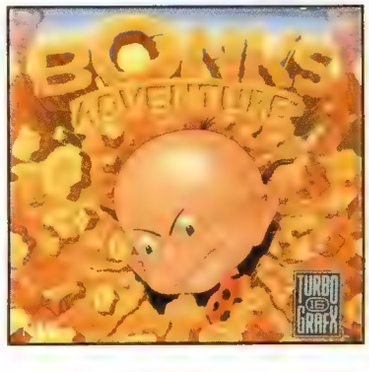
ESRB e ELSPA: Filosofia internazionale del bollino

Per assicurare agli acquirenti una maggiore trasparenza circa i propri prodotti, sviluppatori e distributori di videogiochi hanno promosso, nel corso degli ultimi dieci anni, la creazione di associazioni per la classificazione dei videogiochi. Il lavoro di queste organizzazioni, i cui frutti sono ben visibili su ogni confezione, consiste nello stabilire prima dell'uscita sul mercato le fasce d'età per le quali ogni prodotto è indicato. Inutile sottolineare l'interesse da parte dei produttori di evitare che il loro software venga "sconsigliato" a qualcuno. Interesse che può portare a modifiche sia nei testi che nei contenuti. Va sottolineato, d'altra parte, il fatto che i bollini rappresentino un "salvagente" virtuale per le case, in grado di premunirsi (anche se in alcuni casi abbastanza teoricamente) contro eventuali rimostranze da parte di associazioni, parlamentari, semplici cittadini o qualsiasi altra entità protestante sulla faccia del globo. Le due principali organizzazioni di autoregolazione che si occupano di tali valutazioni sono l'ESRB e l'ELSPA, che coprono rispettivamente il mercato statunitense e quello europeo. Vediamo come nascono:

- **ELSPA (European Leisure Software Publishers Association) - www.elspa.com):** L'ELSPA nasce come associazione no-profit in Inghilterra nel 1989, con l'obiettivo di tutelare gli interessi dell'industria del videogioco. Nel 1993 il VSC (Video Standards Council, associazione sorta nel 1989 con l'obiettivo di stabilire regole pratiche per l'elevazione degli standard di qualità dei prodotti) e l'ELSPA stessa decidono la creazione di un sistema volontario di classificazione dei prodotti. Nasce il famoso bollino presente, fra l'altro, sul software PlayStation. Le indicazioni si limitano alle fasce d'età per le quali il prodotto è consigliato: 3-10 anni, 11-14 anni, 15-17 anni, oltre i 18 anni. I criteri di classificazione si basano non solo sulla presenza di violenza, temi sessuali o riferimenti religiosi, ma anche sull'accenno a droghe, fumo o alcool. L'ELSPA si occupa anche della regolazione della pubblicità, del packaging e della promozione riguardante il software, oltre che, grazie alla sua unità contro il crimine, della lotta contro la pirateria.
- **ESRB (Entertainment Software Rating Board - www.esrb.org):** L'ESRB nasce nel 1994. E' in quell'anno che Nintendo e Sega promuovono un'organizzazione chiamata Game Ratings Working Group (GRWG), che riunisca i rappresentanti dell'industria del videogioco per computer e console. In tempi brevi l'organizzazione però si sgretola: i produttori di software per computer rimangono nel GRWG, mentre i produttori di software per console fondano l'IDSA (Interactive Digital Software Association). Nel settembre 1994, per volontà dell'IDSA, nasce l'ESRB, ente autonomo con lo scopo di classificare il software per il mercato nordamericano. Il sistema di classificazione prevede l'opinione di tre recensori di diversa età ed estrazione sociale (genitori, presidi di scuole, professionisti), sottoposti ad un precedente processo di "istruzione" da parte dell'ESRB stesso. Il software viene analizzato ed ognuno di essi indica quindi le fasce d'età alle quali è da sconsigliare, stendendo infine un breve commento descrittivo del prodotto. Tutto il materiale viene poi elaborato da un supervisore che ha l'ultima parola in merito. Il sistema di classificazione dell'ESRB è leggermente più articolato rispetto all'ELSPA. Sulla parte anteriore delle confezioni dei giochi compare un simbolo con l'indicazione dell'età consigliata (Kids to Adult, Mature, Teen, ecc.), mentre sul retro trova alloggio un breve commento riferito, quando necessario, al linguaggio utilizzato, alla presenza di violenza o ai temi trattati (Animated Violence o Mild Language, ad esempio).

tante. Si calcola, ad esempio, che una semplice traduzione di scatola e manuale possa significare un incremento delle vendite nell'ordine del 20%. Ma oltre la traduzione linguistica c'è ben altro. La localizzazione avanza prima di tutto sul versante copertine. Proprio in questi anni si sta diffondendo la tendenza a differenziare le cover dei proprio titoli nelle diverse nazioni europee. Basti pensare ai differenti piloti sulle copertine di **MotoGP** di Namco, oppure alle confezioni di **Colin McRae 2.0** di Codemasters, che riportano i voti di differenti riviste specializzate a seconda del mercato di riferimento. In questo caso è forse Electronic Arts a detenere l'alloro per quanto riguarda la localizzazione delle cover. Le copertine della sua serie calcistica best-seller, **FIFA**, sfruttano infatti l'immagine di differenti calciatori nei principali mercati europei. I cambi di soggetto sono più radicali, invece, quando si tratta di passaggi da mercato orientale a mercato occidentale o viceversa. In questo caso risultano spesso assai differenti le necessità di comunicazione e la sensibilità dell'acquirente, con evidenti modifiche per quello che riguarda stile, soggetti o character design. (Ma per questo argomento rimandiamo, tra gli altri, al box *Un'analisi semiotica:* ***Biohazard*** *e* ***Final Fantasy VII*** *sui tre mercati* e ai paragrafi successivi.) Per quanto riguarda i titoli sportivi precedentemente citati è da ricordare, invece, un tipo di localizzazione caratteristica del genere, e riguardante l'utilizzo di commentatori celebri in madrepatria. Nonostante l'opinione di qualche purista della prima ora, i vari Piccinini, Longhi, De Adamich, Caputi e Bulgarelli hanno rappresentato infatti nel nostro paese degli apprezzabili punti di forza per i vari **Formula One**, **FIFA** o **This is Football**. Con buona pace di chi non ha mai gradito tali commenti. Ma introducendo questo argomento ci siamo già addentrati nel videogioco. Rimirata la copertina e aperta la confezione abbiamo già iniziato a parlare del codice binario e di quanto appare su schermo. E anche in questo caso ci si può rendere conto che le modifiche sono più frequenti di quanto si possa immaginare. L'adattamento del gioco in sé, per iniziare, si effettua su due livelli differenti: livello ludico e livello contenutistico. Per quanto riguarda il primo, le modifiche vanno dai semplici ritocchi al livello di difficoltà, alle manomissioni della fisica delle vetture, fino alla modifica della risposta dei comandi. Il mercato americano, ad esempio, favorisce in genere giochi di guida con controlli più arcade. In Europa, invece, i modelli simulativi sono solitamente più apprezzati. O ancora: il mercato giapponese può contare sulla presenza di una consistente fascia di mercato composta da giovani giocatori, e quindi un livello di difficoltà non elevato può essere una buona scelta per favorire la vendita di specifici prodotti. Ma gli indirizzi, come ovvio, dipendono unicamente dall'esperienza e dalle direttive delle singole case. Un esempio? **Rayman 2**, "addolcito" appositamente per il lancio su alcuni mercati. Oppure, andando molto indietro nel tempo, un gioco addirittura sostituito nel passaggio al mercato statunitense: **Super Mario Bros 2**. La versione giapponese, opera di Miyamoto, non vide infatti la luce negli States a causa delle sue caratteristiche non accettabili per il pubblico americano. Il primo fungo del gioco, ad esempio, era un fungo velenoso. Elemento assolutamente scorretto. Un vento imprevedibile, per proseguire, spazzava alcuni quadri modificando imprevedibilmente le traiettorie dei salti. Altro elemento assolutamente scorretto. Questi ed altri motivi resero **SMB2** un titolo potenzialmente "irritante" per l'audience statunitense, facendo optare Nintendo per una sostituzione del gioco con una riciclata versione a stelle e strisce sulla quale Miyamoto non ebbe parola. Ma passiamo oltre, e raggiungiamo il secondo livello sul quale si muovono le modifiche effettuabili: il livello dei contenuti. Il discorso, in questo caso, è molto più complesso, muovendosi tra argomenti "innocui" e altri più "delicati". Tra gli argomenti innocui vanno annoverate le modifiche apportabili al reparto audio del gioco. Una convinzione, ad esempio, è che un prodotto destinato al Regno Unito possa riscuotere maggiormente il favore del pubblico se fornito di una buona colonna sonora *dance*. Nel caso dell'Australia, invece, la scelta delle musiche dovrebbe orientarsi prevalentemente verso il rock. Un altro esempio? l'implementazione di nuovi brani ad hoc nella versione americana di **Jet Set Radio**, scelta criticata da alcuni, ma convincente secondo i produttori. Ancora tra gli argomenti innocui si schierano il charachter design o il design degli ambienti di gioco. In questo caso, qualora si tratti di puri adattamenti di gusto, il dispendio di risorse tende però a scoraggiare tali interventi, e si preferisce limitarsi ad un più agevole lavoro sulle cover dei giochi. Ma si parlava di "puri adattamenti di gusto". Ci si chiede: ma esistono anche adattamenti che non abbiano a che fare puramente col gusto estetico? E cosa si intende per argomenti più "delicati"? Si parla, in questo caso, dei contenuti culturali non socialmente accettati. Un divertente gioco di parole per riassumere tutti quegli elementi che possono costare ad un videogioco la censura o la disapprovazione da parte dell'opinione pubblica. Elementi che, per forza di cose, vanno tendenzialmente eliminati dal prodotto finito. Per un'analisi di questo argomento tornano particolarmente utili i metodi di classificazione utilizzati dall'ELSPA (cfr. *ESRB e ELSPA: Filosofia internazionale del bollino*) l'associazione che, in Europa, si occupa di valutare i giochi e di apporre appositi bollini sulle confezioni per indicare le fasce di età alle quali sono consigliati. Alcuni esempi: la violenza nei confronti di donne e bambini è già un elemento sufficiente alla classificazio-

Al momento dell'adattamento di ***UmJammer Lammy*** *per il mercato statunitense, SCEA decise di modificare il suo* rhythm game *per fargli ottenere il marchio "Teen" sulla confezione. L'intervento riguardò il 6° livello di gioco, nel quale Lammy scivola su una buccia di banana e muore, finendo così in una specie di inferno. Dopo una finta sequenza di game over, Lammy era quindi chiamata ad esibirsi a colpi di chitarra di fronte alla idol del luogo, così da riguadagnare il diritto a tornare nel mondo dei vivi. Nella versione USA la scena della morte fu sostituita con un incidente meno cruento: la cintura di Lammy si incastrava in una porta e lei veniva "fiondata" all'indietro nel gioco (?), fino a tornare all'inizio ed atterrare su un'isola. Qui veniva portata di fronte alla idol, facendo felice la quale, suonando la chitarra, avrebbe guadagnato il diritto a tornare da dove era venuta. In questo modo l'inferno veniva cancellato e il concerto avveniva virtualmente su una strana isola. Le modifiche nella versione USA vennero quindi "ereditate" dalla versione europea.*

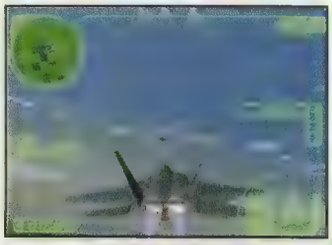


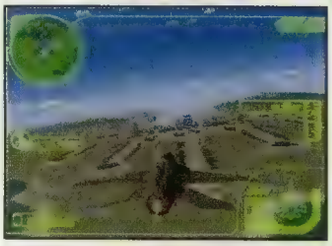
Accenni di storia delle **localizzazioni** in **italiano**

Nella storia delle localizzazioni in italiano, in particolar modo riguardo ai prodotti PlayStation, alcuni titoli si prestano più di altri per far comprendere come si muovano le case al momento dell'adattamento. Prodotti rappresentativi per quello che riguarda le difficoltà incontrate, gli errori commessi o, in ogni caso, gli indirizzi seguiti nel processo di localizzazione. Una storia breve da ripercorrere su quattro episodi...

Episodio 1: **Ace Combat 3**

Namco pubblica **Ace Combat 3** in Giappone nel 1999. Il gioco, su 2 CD, si dimostra da subito un prodotto di grande valore, non solo per la parte giocata, ma anche per la storia che incornicia l'azione. Il giocatore viene immerso in un'avventura futuristica fatta di filmati, dialoghi, notiziari televisivi, colpi di scena, e decisioni in grado di alterare il corso della trama.
Gennaio 2000: SCEE, dopo una lunga attesa, pubblica il gioco in Europa. Ma della versione giapponese rimangono solo i brandelli. All'utenza italiana, che aveva atteso con impazienza la localizzazione del gioco Namco, rimane solamente un CD, la parte giocata e poco altro. La trama è stata estirpata, l'ordine delle missioni riorganizzato, le sequenze animate e i dialoghi tra le missioni tagliati, persino il filmato introduttivo ritoccato per l'occasione. **AC3** rappresenta, ad oggi, uno dei titoli per PlayStation più massacrati nel passaggio al formato PAL. Gli elementi di spiegazione, in questo caso, sono fondamentalmente due. Per prima cosa i motivi di carattere economico. Una localizzazione completa dei contenuti avrebbe sicuramente richiesto un budget probabilmente non giustificato dalle previsioni di vendita del gioco. Il secondo elemento è invece più probabilmente legato ai contenuti stessi. L'interesse del giocatore medio per una storia così articolata in un gioco di combattimenti aerei sarebbe stato infatti dubbio. Sebbene i personaggi in stile giapponese, gli anime ed i manga riscuotano da diversi anni parecchio successo nel vecchio continente, la profondità di un approccio del genere sarebbe probabilmente stata eccessiva per l'utenza non appassionata. E quindi ecco il conseguente smembramento di **Ace Combat 3** deciso da Namco e SCEE. Quando si dice non avere una grande considerazione del gaijin...

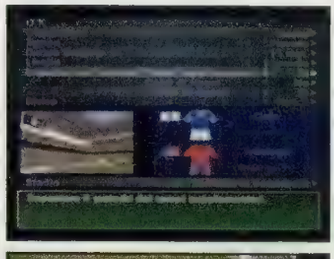




*Per i fan di **Ace Combat 3** l'unico consiglio può essere quello di rivolgersi alla versione giapponese: 2 CD, trama e filmati completi, ed un libretto extra "portfolio" ricco di illustrazioni e testi di introduzione al mondo di **AC3**.*

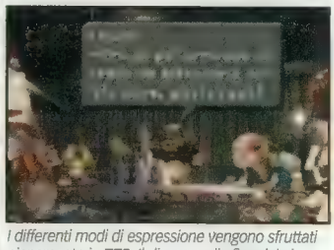
Episodio 2: **ISS Pro Evolution**

La versione italiana di **Winning Eleven 4** viene localizzata da Halifax e distribuita alla fine del 1999, a circa un anno di distanza dall'originale giapponese. A parte alcuni tagli non apprezzabili, come l'eliminazione della modalità widescreen e di tutte le squadre U-23, la localizzazione si segnala soprattutto per gli incomprensibili errori nel testo su schermo. *Goal Kick* (Calcio di rinvio) diventa *Tiri in porta*, *Throw In* (Rimessa laterale) diventa *Rimesse in campo*, *Golden Goal* diventa *Calci di rigore*. Cosa è successo? Incompetenza del traduttore? Team di traduzione straniero? "Gli errori dell'on-screen sono dovuti alle tempistiche di Konami. – spiegano da Halifax. *"Quando in ufficio giunge una beta del gioco con scritto 'in approval da Sony oggi pomeriggio' ed è necessario effettuare il controllo di 40 pagine di testo, è facile che non tutto venga corretto. La procedura, d'altra parte, è sempre più o meno la stessa: al PM viene passato uno script. Se questo è molto dettagliato, con spiegazioni per ogni frase, si riesce a "italianizzare" la terminologia. E' importante sapere in che occasione viene usata una certa frase, altrimenti ci si ritrova a scambiare una 'rimessa dal fondo' con un 'tiro dal fondo' ;-). In genere sono le tempistiche a determinare un buon risultato. Per **ISS Pro Evolution 2**, ad esempio, i tempi sono stati più "umani", quindi la qualità della localizzazione rispecchia questo fatto"*. La traduzione di **ISS**, effettuata internamente da Halifax, ha seguito una serie di numerosi passaggi internazionali prima del completamento della localizzazione. Il lavoro di Halifax è infatti passato a Konami Europe (che ha sede in Germania), per raggiungere quindi l'ufficio che segue le localizzazioni (a Londra), ed essere infine inoltrato in Giappone, dove viene eseguita la parte finale del lavoro di localizzazione. Un viaggio sulle reti telematiche che ha coinvolto alla fine 4 paesi e 2 continenti...



Episodio 3: **Final Fantasy 9**

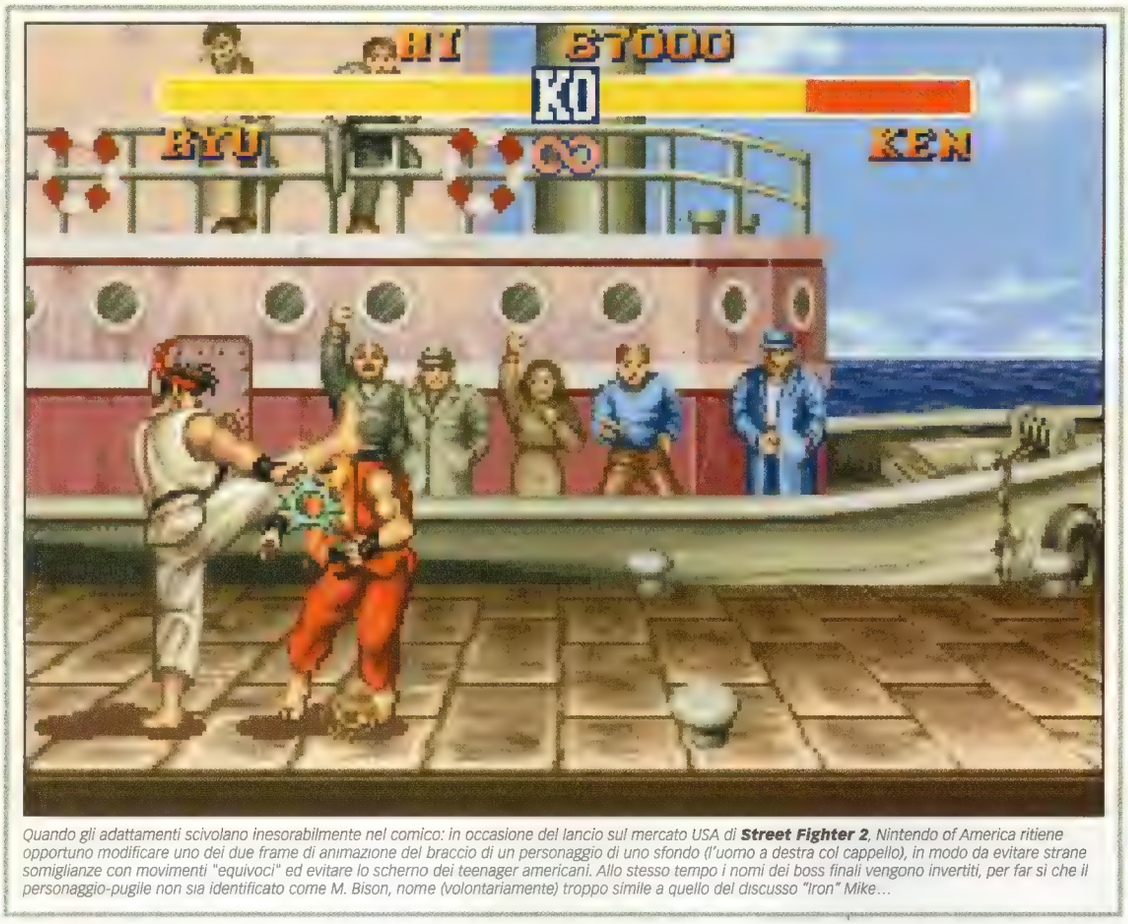
Final Fantasy 9 rappresenta al tempo stesso il titolo più recente tra quelli analizzati e quello il cui lavoro di localizzazione appare più 'singolare'. La scelta, in questo caso, è stata quella di caratterizzare alcuni personaggi facendoli esprimere in dialetto italiano o con stereotipate parlate estere. Il gioco non è doppiato, quindi il carico di simulare cadenze e accenti si appoggia interamente sui testi, sui quali i traduttori non si sono risparmiati in alterazioni, in modo da rendere al meglio ogni modalità di espressione. Baku diventa Kalò, gli viene affibbiato un dialetto siciliano e chiama i suoi ragazzi "picciotti". Cinna diventa Er Cina, e incoraggia i suoi compagni con romaneschi "'nnamo" e "nun ce tradì". Marcus assume evidenti origini tedesche e tranquillizza la ciurma con perentori "Tranquillen!", chiarendo poi "io faccio teatren e Gidan e Blank fanno rapimenten". Zidane, la principessa Garnet e gli altri personaggi si muovono in un mondo squisitamente fantasy. Gli ambienti si distinguono per accuratezza ed eleganza. Il giocatore, a conti fatti, potrebbe chiedersi cosa abbia a che fare una localizzazione di questo tipo con l'universo di **Final Fantasy**. E forse è bene che se lo chieda. Il fatto che il gioco si caratterizzi per un discreto livello umoristico ed un clima più "leggero" rispetto ai prequel non sembra d'altra parte una giustificazione sufficiente ad un approccio del genere. Un'analisi delle altre versioni di **FF9** non porta inoltre a conclusioni che appoggino in alcun modo questa scelta. La versione americana conta la presenza di sporadici termini o espressioni di slang, oltre che di elisioni tipiche del linguaggio parlato. "Break a leg, Marcus! 'Cause you're playin' the lead!" esclama Cinna. Un "buona fortuna" slangato ed un paio di parole tagliate e sacrificate al linguaggio colloquiale. Ma nulla, in definitiva, che lungo il corso del gioco abbia a che fare con il tipo di traduzione scelto per la versione italiana. Molto simile il discorso per quanto riguarda la versione giapponese. In questo caso i personaggi utilizzano un linguaggio variegato e ben differenziato, abbastanza diffuso negli RPG per migliorare la caratterizzazione dei personaggi. Nella lingua giapponese esistono molti termini o espressioni che vengono utilizzati dalle persone a seconda della propria estrazione sociale. Così come in qualunque altra parte del mondo, un contadino delle sperdute campagne non si esprime ovviamente come una signorina ben educata di città. In Giappone queste differenze sono però molto più evidenti. Ma spazio agli esempi. In **FF9**, per iniziare, gli otto personaggi principali usano tutti una maniera differente per dire "Io". Zidane usa "ore", un termine molto diffuso nella cultura giovanile. Il suo linguaggio non è dialetto, ma semplice (e non troppo marcato) slang da teen-ager giapponese. Il linguaggio della principessa Garnet è invece chiaramente polite, aggraziato. Il formale "watakushi" è il suo modo di dire "Io". Quando Zidane le chiederà di modificare il linguaggio, "watakushi" si trasformerà nel più classico "watashi". Steiner, personaggio di ben altra indole, usa invece "jibun" per indicare sé stesso. Un termine deciso e autorevole, tipico del linguaggio militareggiante. Il linguaggio di Vivi è bambinesco, cosa evidente dall'uso di "boku". Freya usa invece termini arcaici, esprimendosi in una maniera che riporta alla mente, per i nippofoni, i vecchi film di samurai. Ancora più "bambinesco" di quello di Vivi è il linguaggio di Eiko che, come comune tra le bambine piccole giapponesi, usa il suo stesso nome per intendere sé stessa. Molto caratteristico invece il linguaggio di Quina, solito concludere le sue frasi con il suffisso "aru", contraddistinguendo la sua parlata in un modo che gli orientali definiscono ironicamente "fake chinese" (finto cinese), vista la somiglianza con i suoni della lingua cinese. Blank e Cinna terminano invece le loro frasi con suffissi quali "su" e "zura". La cosa, pur non corrispondendo a nessun dialetto specifico, li caratterizza come persone 'di campagna' e dal modo di esprimersi semplice e leggermente rozzo. In sostanza: in **FF9** non si può parlare di dialetti. Si può parlare di terminologie e di sfumature differenti, rese in giapponese in un modo di difficile 'importazione' per l'occidente. Rimane da stabilire quanto corra tra "di difficile importazione" e l'utilizzo di dialetti che, in Italia, caratterizzano i parlanti in modo spesso molto preciso, al di là dei tratti linguistico-culturali di matrice giapponese.



*I differenti modi di espressione vengono sfruttati pienamente in **FF9**. Il discorso alla fine del gioco, ovviamente pronunciato da Vivi nella versione giapponese (visto l'utilizzo del caratteristico termine "boku"), non è di chiara origine nella versione americana, a causa dell'impossibile adattamento di metodi di espressione così variegati.*

Episodio 4: **Hogs of War**

L'analisi di **Hogs of War** si presta perfettamente ad un confronto con la localizzazione effettuata per **Final Fantasy 9**. Anche nel caso del titolo Infogrames l'adattamento si è infatti indirizzato verso l'utilizzo di dialetti italiani e di parlate estere. In **Hogs of War** maiali antropomorfi si affrontano in uno strategico a turni dall'elevato contenuto umoristico. Ad ogni turno il personaggio da muovere sul campo di battaglia parla al giocatore al momento della chiamata in causa, prima di fare fuoco e, eventualmente, in punto di morte. Questa volta niente sottotitoli, ma solo parlato, grazie ad un doppiaggio completo di ogni personaggio del gioco. Nella versione originale, però, **Hogs of War** non differiva molto dalla versione localizzata. L'intento umoristico era ottenuto associando ogni armata ad una nazione e giocando in questo modo sugli stereotipi di ogni cultura, con frasi ironiche e di scherno verso gli avversari. Ogni soldato dell'armata inglese (paese di origine di **HoW**) era diversificato per estrazione sociale e geografica, in una maniera simile a quella realizzabile con una "regionalizzazione" di stampo italiano. La localizzazione nel nostro paese nasce invece da una proposta del team di traduzione accettata da Infogrames: riscrivere il gioco per l'Italia. L'armata inglese viene resa omogenea, l'armata nipponica eliminata per inserire quella italiana, e quest'ultima a sua volta suddivisa in più personaggi di provenienza regionale differente. Parla Susanna Sagone, Project Manager della divisione Multimedia di Binari Sonori, società che ha realizzato la localizzazione: *"La chiave del successo di **Hogs of War** è stato l'adattamento culturale, cioè la ricostruzione quasi totale dei testi secondo situazioni e luoghi comuni completamente italiani. Una traduzione letterale per questo titolo non avrebbe avuto alcun senso in italiano, per il fatto che tutta la storia era imperniata sulla visione degli altri paesi europei da parte di un paese europeo che non era l'Italia. I nostri stereotipi, si sa, sono differenti. Da qui la decisione (e, importantissimo, l'accettazione da parte del cliente) di sostituire l'esercito giapponese con quello italiano, di riadattare i nomi di eserciti e soldati, di riscrivere completamente le battute... Al successo del titolo italiano (al quale hanno lavorato oltre 15 persone per circa 2 mesi, ndr) ha contribuito in gran parte la scelta delle giuste risorse di localizzazione (traduttore, voci ecc.). Al di là del successo, in ogni caso, con **Hogs** ci siamo divertiti da matti, sia in fase di adattamento che in fase di produzione audio"*...



Quando gli adattamenti scivolano inesorabilmente nel comico: in occasione del lancio sul mercato USA di ***Street Fighter 2****, Nintendo of America ritiene opportuno modificare uno dei due frame di animazione del braccio di un personaggio di uno sfondo (l'uomo a destra col cappello), in modo da evitare strane somiglianze con movimenti "equivoci" ed evitare lo scherno dei teenager americani. Allo stesso tempo i nomi dei boss finali vengono invertiti, per far sì che il personaggio-pugile non sia identificato come M. Bison, nome (volontariamente) troppo simile a quello del discusso "Iron" Mike…*

ne 18+ (prodotto indicato solo ai maggiorenni). Stesso discorso per gli stereotipi o i simboli razziali, religiosi o nazionalistici usati in maniera da incoraggiare l'odio. O ancora: le scene che mostrino l'uso di droghe. Tra gli elementi che prevedono la classificazione 15+ troviamo invece la nudità di cattivo gusto, la visualizzazione grafica della morte o l'incoraggiamento all'uso del tabacco o dell'alcool. Per un 11+ basta invece un nudo, del sangue, della violenza verso umani o animali, una dose di linguaggio scurrile, l'uso di tabacco o alcool, oppure una semplice umiliazione. Tutto questo (e molto altro, a voler valutare l'intera lista) può valere un bollino con giudizio negativo sul retro della confezione. La domanda è: ma chi di dovere si preoccupa di guardare sul retro della confezione prima di comprare un videogioco ad un minorenne?…

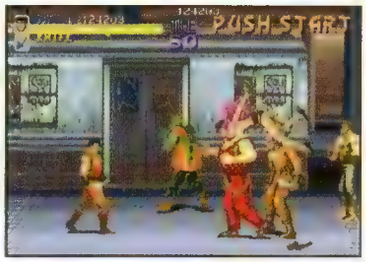
Mentre il dubbio ci assale proseguiamo ed andiamo ad approfondire l'argomento degli adattamenti culturali. E per farlo trasferiamoci negli Stati Uniti…

Da Oriente a Occidente: prima tappa, United States

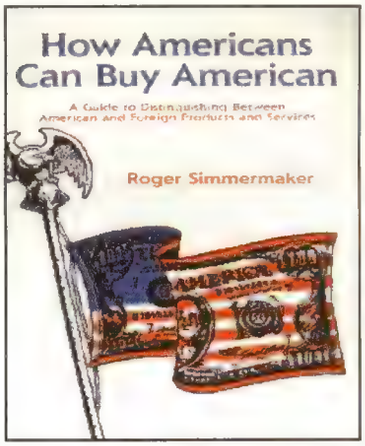
La localizzazione per gli Stati Uniti rappresenta per il videogioco un passaggio cruciale: quello da Oriente ad Occidente. E nonostante l'Europa sia ben distante dalla cultura americana, questo passaggio assume un valore primario anche per il nostro continente. La ragione è di assoluta semplicità: i nostri adattamenti vengono svolti, per la grande maggioranza dei casi, a partire dalle versioni USA dei giochi. I nostri prodotti sono quindi, per buona parte, frutto di elaborazioni altrui. Il Giappone produce, l'America digerisce e l'Europa raccoglie. Se il videogioco è arte (e su questo argomento non entriamo per ovvie ragioni spazio-contestuali), allora c'è qualcosa che non va. I motivi di tale procedimento, d'altra parte, sono spiazzanti per semplicità. Adattare un videogioco in italiano a partire dalla lingua inglese è molto più facile già per quanto riguarda la traduzione. Le difficoltà a reperire traduttori con una buona conoscenza della lingua giapponese e, contemporaneamente, una lunga esperienza riguardo ai videogiochi, è un altro elemento chiaramente problematico. Identico discorso, altrettanto evidente, per quello che riguarda i costi di traduzione. Ma i problemi non terminano qui. Anche la sostituzione del testo originale con quello tradotto, seppure elemento di secondo piano, contribuisce a complicare le cose. Sostituire kanji, hiragana e katakana (oltre che eventuali altri simboli) con testo occidentale, non è un lavoro paragonabile all'avere a che fare con semplici frasi in inglese. Lo stesso addetto alla sostituzione del testo, che nel caso dell'inglese avrebbe almeno un riferimento immediato, vista la probabile conoscenza della lingua, nel caso del giapponese potrebbe trovarsi a lavorare con simboli assolutamente sconosciuti, con tutto ciò che questo comporta. Da non dimenticare, infine, che la localizzazione non è un processo "stanziale". La comunicazione tra traduttore, società di traduzione, software house, produttore e distributore è continua. Il feedback è necessario per risolvere ogni problema che possa presentarsi durante il lavoro o, comunque, per scegliere di comune accordo gli indirizzi da seguire. Tradurre un gioco dall'inglese significa avere a che fare con succursali europee e quindi, uffici europei, in molti casi inglesi. Certamente una situazione molto diversa rispetto al dover comunicare con Tokyo, Osaka o Kyoto. Tutto questo per chiarire un semplice concetto: il mercato delle localizzazioni europee, con una situazione assestatasi in questo modo, dipende per buona parte dagli Stati Uniti. La stessa volontà di reintegrare eventuali tagli avvenuti o correggere scelte effettuate negli USA è molto flebile in Europa. I motivi sono i soliti: tempi, costi, difficoltà di un lavoro (accessorio) di questo tipo. Da qui la necessità di chiedersi: da chi stiamo raccogliendo cultura riciclata? Cosa succede negli Stati Uniti? Proseguiamo quindi con una breve analisi circa l'importazione culturale. Via con 20 anni di raccolta di materiale riciclato…

L'esempio degli Stati Uniti: storia e gloria della digestione culturale

Fine anni '70, inizio anni '80. L'egemonia economica statunitense inizia a scricchiolare a causa dei limiti del suo modello di sviluppo. Gli USA realizzano che è il momento di attuare una nuova strategia economica e lo fanno a partire dall'elezione alla Casa Bianca di Ronald Reagan.



Final Fight*, Super Famicom, 1990-1991. La direttiva Nintendo of America di non mostrare violenza su inermi fanciulle trova sfogo nell'adattamento del suo beat'em up a scorrimento dal Giappone agli Stati Uniti. Le teppiste con manette e hot pants, Roxy e Poison, cambiano sesso senza aiuti della chirurgia e si trasformano per magia nei meno attraenti Sid e Billy. La versione europea, come spesso succede, eredita tale adattamento dell'edizione americana.*



How Americans Can Buy American*, di* **Roger Simmermaker***, 1997. La perfetta guida del perfetto americano per comprare perfetti prodotti perfettamente americani. Gli ultimi 15 anni di opinione pubblica USA sono stati caratterizzati da istinti nazionalisti e vagamente xenofobi (vedi, tra l'altro,* Intervista – Fase 3: Lo sviluppatore*). Secondo Pat Choate, economista e candidato alla vicepresidenza del Partito Riformista "Il libro 'How Americans Can Buy American' è una guida preziosa per il consumatore che vuole acquistare prodotti realizzati in fabbriche americane da lavoratori americani".*

Un'analisi semiotica: **Biohazard** e **Final Fantasy VII** sui tre mercati

La scelta degli artwork per le copertine di un videogioco può lasciar intuire qualcosa in più di una semplice scelta di gusto. In ogni caso: anche dietro una semplice scelta di gusto si appollaiano gli orientamenti culturali del mercato di riferimento. Il primo **Biohazard**, nelle sue tre incarnazioni (giapponese, americana ed europea), è un chiaro esempio di tutto questo. Il cambiamento della titolazione dimostra già da sé la volontà, da parte statunitense, di focalizzare sull'aspetto horror/action del gioco, con un nome di chiaro effetto. L'Europa, in questo caso, segue a ruota, mantenendo la titolazione statunitense. Questa impostazione è ancora più evidente nella scelta del soggetto per la copertina. L'idea giapponese è quella di rendere l'orrore in maniera maggiormente simbolica, se vogliamo più raffinata. L'occhio non è l'orrore, è l'effetto dell'orrore. La lacrima insanguinata non sgorga dall'occhio stesso, quanto dalla scritta che lo copre. Il gore in questo modo non è mostrato, è lasciato intuire. La cover americana è invece ostentazione. Il ruolo centrale è quello del protagonista, con aspetto americanizzato, sguardo incattivito e arma poderosa ovviamente in braccio. Chi guarda respira azione, devastazione, cattiveria. Sullo sfondo si stagliano ombre e immagini incombenti. Il personaggio è circondato. E' in guerra, lo si comprende dallo stesso abbigliamento, all'interno di una situazione pericolosa alla quale bisogna rispondere con il fuoco. La cover europea, anche in questo caso, si appoggia alle scelte americane. E' il primo **Resident Evil**, siamo nel 1996, e la conoscenza del gioco non è diffusa come oggi. L'acquirente va colpito direttamente, senza simbologie o traslazioni di significato. Quando sui tre mercati viene pubblicato **Biohazard Director's Cut**, nel corso del 1997, la situazione è invece diversa. La conoscenza del prodotto è più diffusa, e la possibilità di attuare scelte comunicative diverse è ora reale. Ma tale raffinatezza non sembra appartenere ad altri che ai responsabili giapponesi. Mentre le versioni americane ed europee mantengono infatti lo stesso artwork, ritoccato e reimpaginato per l'occasione, la versione giapponese offre una cover del tutto originale. Su uno sfondo totalmente bianco (in Giappone il bianco, diversamente dall'occidente, è il colore del lutto) s'impone un titolo a caratteri grandi, sufficiente a "spingere" un prodotto il cui marchio è ormai celebre. La garanzia di qualità è il logo Capcom, posto in alto in bella evidenza. Ancora una volta l'idea dell'orrore è solo accennata. L'effetto di avvolgimento nella luce rende chiari solamente i contorni di una figura umana. Elementi del volto e della testa mostrano chiaramente che si tratta di uno zombie, ma l'accento non è posto sul suo terrorizzante aspetto, quanto sulla sua presenza.

Il discorso è simile per quello che riguarda **Final Fantasy VII**. Pubblicato nel 1997, il gioco Squaresoft rappresentava per il Giappone il nuovo episodio di una sene assolutamente di culto. La scelta di una cover del tutto bianca e con al centro il solo nome del gioco è in questo caso di facile comprensione. Non c'è nulla da mostrare di **FFVII** tranne due garanzie di qualità: il logo del gioco e il marchio Squaresoft (posto al centro di un retro anch'esso bianco, incominciato solo dalle informazioni legali necessarie e da nessuna immagine). Per quanto riguarda gli Stati Uniti l'indirizzo è invece simile all'adattamento precedente. La cover USA sfrutta l'artwork del libretto delle istruzioni della versione jap, modificandone lo sfondo (in origine nero) e portandolo sulle tonalità di un bianco luminoso ed invadente. In primo piano un'altra ostentazione: Cloud e, soprattutto, la sua possente arma.Entrambi si pongono in rilievo rispetto ad un'immagine svuotata, e della quale occupano inequivocabilmente un ruolo centrale. Il titolo, il protagonista, la sua arma. That's it. La versione europea, diversamente dal solito, preferisce invece l'approccio giapponese. Una scelta forse di semplice gusto, che si risolve nell'utilizzo in copertina del solo logo del gioco. Le dimensioni di quest'ultimo e la sua posizione centrale dimostrano però una differenza evidente tra i due mercati, laddove in Europa la necessità di imporre, vista l'inferiore cultura del videogioco rispetto al Giappone, è una limitazione ancora non superata.

*Le cover di **FF7** una delle situazioni nelle quali l'Europa ha fatto scelte simili al Giappone.*

*Il primo **Resident Evil** nelle sue incarnazioni Jap, Usa e Pal.*

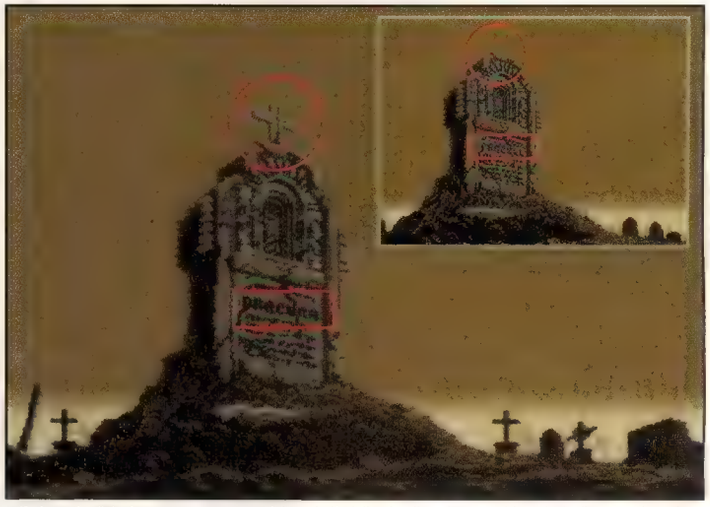
1985, pochi anni dopo. La politica economica reaganiana entra in crisi. Gli Stati Uniti (per motivi che non approfondiremo in questa sede) rischiano di trasformarsi in un paese economicamente dipendente dall'estero. L'industria nazionale accusa i colpi dei sottovalutati concorrenti europei e, soprattutto, giapponesi. Il Giappone intensifica un'azione penetrativa sul mercato americano iniziata negli anni '70, ma che solo ora comincia a devastare l'economia USA Toyota, Honda e Nissan cominciano a fare seria concorrenza a Ford, Chrysler e Chevrolette. Sony, Panasonic e Hitachi cominciano a infastidire Magnavox, RCA e General Electric. Inizia su queste premesse la diffusione, nel pensiero americano, del concetto di "pericolo giallo", argomento gustoso per politici in campagna elettorale e per industriali sull'orlo del baratro. Viene coniato lo slogan "Buy American" (Compra americano). Inutile sottolineare, a questo punto, come ogni prodotto proveniente dal Giappone debba essere "adattato" per permetterne il lancio sul mercato americano. Ed i videogiochi non fanno eccezione…

[illegible]

Una situazione di questo tipo si dimostrò una piccola svolta per l'industria del videogioco americano, ma anche per quello europeo. Ancora di più, in effetti, per il semplice videogiocatore. Alle modifiche standard di tipo culturale apportate ai giochi giapponesi, si sommarono infatti modifiche ancora più pesanti al riguardo dei contenuti e dell'aspetto. E l'Europa, in genere, si limitò a raccogliere gli scarti. I titoli con tematiche troppo giapponesi vennero censurati, non importati o adattati allo stile americano. Il business non si fermò comunque davanti a nessuno. Fu più che altro l'idea di preservare i contenuti orientali ad essere ritenuta infruttifera e impopolare. Il design fu uno degli elementi più massacrati negli States degli anni '90. Al pubblico andava offerto un sano prodotto americano, e ne fecero le spese soprattutto le immagini realizzate per le copertine USA Il confronto di alcune di queste immagini con le originali è proposto su queste stesse pagine, in parte per volontà informativa, in parte per l'aspetto tragicomico di alcuni adattamenti. Per quanto riguarda la modifica dei contenuti, invece, si può dire che la storia del videogioco offre esempi continui. E il trend, comunque smussato nei toni, continua fino ai giorni nostri, in America e in Europa, con tanti piccoli esempi che andiamo ad analizzare…

[illegible]

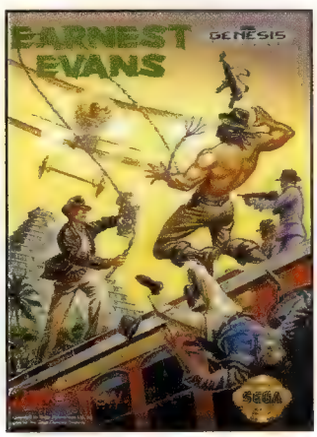
Il videogioco è un prodotto a rischio. Forte di una capacità di coinvolgimento di tutto rispetto, l'intrattenimento digitale ha conquistato quasi immediatamente l'attenzione di chiunque potesse temere la pericolosità dei messaggi veicolati. La maggiore diffusione, il miglioramento tecnico (in grado di rendere più credibile quanto avviene su schermo) e la marcata predisposizione a raccontare una storia hanno elevato a potenza, negli ultimi anni, questo approccio diffidente da parte dell'opinione pubblica. Questo ha portato spesso ad adattamenti e stravolgimenti, dei quali è stato sempre il giocatore a fare le spese. Ma procediamo con alcuni esempi… Ancora oggi, nella terra a stelle e strisce, comunità di videogiocatori si lamentano degli adattamenti degli RPG ad opera di Working Design, rea, dai tempi del PC-Engine, di riempire i suoi giochi con concentrati di cultura yankee. **Albert Odissey, Lunar: Silver Star Story** e **Lunar 2: Eternal Blue** sono solo alcuni dei titoli che hanno subito una sorte del genere. Non fa eccezione, per cambiare casa, neanche la serie di **Final Fantasy** (nonostante l'apprezzabile lavoro svolto sull'ultimo capitolo), della quale gli americani



*I riferimenti religiosi rappresentano uno dei temi più delicati nella cultura occidentale. Nella scena introduttiva di **Akumajoo Dracula** (**Super Castlevania 4**) di Konami (Super Famicom) la tomba di Dracula viene colpita e distrutta da un fulmine. Nella versione americana ed europea ogni croce presente nell'immagine viene prontamente cancellata. Il nome "Dracura" inciso sulla lapide, inoltre, scompare nel nulla…*

contestano le traduzioni carenti ed i frequenti tagli, colpevoli, tra l'altro, di rendere poco chiari alcuni passaggi delle trame. Laddove non è conveniente tagliare o adattare, invece, la tradizione è semplicemente quella di non importare. Il mancato adattamento per il mercato USA ed europeo di **Devil Summoner** e del suo sequel **Soul Hackers** (ambedue di Atlus) a causa dei contenuti blasfemi ne è un esempio. Un monster design particolarmente "pesante", con la presenza di mostri simili a dei Cristo crocifissi a testa in giù, non era d'altra parte pane per mercati dove la religione può scatenare forti sentimenti nell'opinione pubblica. Simili le ragioni che portarono alle censure applicate all'RPG Square **Xenogears**, colpevole di trattare tematiche religiose troppo delicate e difficilmente digeribili. Oppure all'adattamento del 6° quadro di **UmJammer Lammy** (modifica "ereditata" anche in Europa), colpevole di mostrare la morte di Lammy e il suo arrivo all'inferno. Ma l'autocensura si muove anche su altri terreni. E' il caso, ad esempio, di **Marvel vs Capcom**, picchiaduro ad incontri le cui versioni USA videro il taglio di una winning pose leggermente ardita di Morrigan (vedi foto). O anche del più vecchio **Street Fighter 2**, nel quale l'autocensura riguardò un solo frame di animazione, per motivi stavolta spiccatamente ironici (vedi didascalia). O ancora, del famosissimo **Chrono Trigger**, nel quale i riferimenti al "profondo" rapporto tra la regina Leene e il cavaliere Cyrus furono soffocati nel passaggio alla versione in lingua inglese. Gli esempi potrebbero continuare per pagine, anche nell'ordine dell'ironico. La modifica del nome originario di **Pac-Man**, ad esempio. Il designer Nakamura aveva infatti optato per il nome Puck-Man sottolineando la forma a disco della sua creatura. Il nome fu però prontamente cambiato al momento dell'approdo negli States, per evitare probabili e giovanili sostituzioni della "P" con la "F". Quando si dice problemi di sonorità. Ma è la violenza, più dei riferimenti sessuali, uno dei campi di battaglia più praticati negli scontri tra opinione pubblica e produttori di videogiochi. Impossibile non ricordare l'eliminazione del sangue e delle *fatalities* troppo violente dall'edizione Super Nes di **Mortal Kombat**. Oppure il cambio di sesso di alcuni personaggi femminili di **Final Fight**. O ancora l'eliminazione degli animali "falciabili" dalle strade di **Cruis'n USA**, titolo per Nintendo64 all'insegna del buonismo animalista. E' la rigida filosofia di adattamento Nintendo of America, d'altra parte: poca violenza, poco sangue, propensione al *politically correct*. Ma come darle torto? Verso la fine degli anni '80 Nintendo dovette subire la reazione dell'opinione pubblica al successo dilagante dei suoi prodotti. Genitori e insegnanti ritenevano che il videogioco distraesse pericolosamente i ragazzi dallo studio. Secondo una ricerca del 1989, il calo del 10% nella salute del sistema cardiovascolare dei ragazzi americani in età scolare era da imputarsi in parte a Nintendo. Gruppi religiosi ebrei protestarono per la forma del terzo dungeon di **The Legend of Zelda**, a loro parere troppo simile ad una svastika. Durante il 1987 Nintendo dovette venire a capo di una protesta di mamme contro la pistola Zapper per NES. "Nintendo alimenta la guerra" c'era scritto sui loro cartelli (cfr. *The First Quarter: a 25-year history of video game*, di Steven L. Kent). Si trattava di episodi, ma da non sottovalutare. E infatti l'autocensura cominciò ad essere terreno battuto da Nintendo, e non solo da Nintendo. La colorazione del sangue con colori più "innocui" (quali il verde o il bianco) è stata una scelta anche di SNK, ad esempio, per serie quali **Metal Slug** o **Samurai Spirits**. Lo stesso **Biohazard** di Capcom subì degli aggiustamenti nel passaggio in occidente a causa del livello di *gore* considerato oltre i limiti massimi. L'introduzione della versione jap venne tagliata o ritoccata in alcuni passaggi, quali il ritrovamento di una mano strappata con ancora in pugno la pistola, o il divoramento di uno dei componenti dello S.T.A.R.S. team da parte dei temibili cani zombie. O ancora, altri tagli: l'immagine stessa di Chris Redfield, inquadrato mentre fuma, oppure la scena che accompagna l'incontro con il primo zombie, ritenuta troppo "horror" per il pubblico occidentale e accorciata di conseguenza. Al riguardo di **Resident Evil** è inoltre impossibile sorvolare su un argomento che riguardò strettamente l'Italia. Torniamo indietro di un paio di anni…

Giugno 1999: Il gip di Roma, Dario Donghia, ordina il sequestro di **Resident Evil** e **Resi-**



Intervista Fase 1: La società di localizzazione

Binari Sonori: professionisti del videogioco in italiano

Binari Sonori nasce il 15 febbraio 1994. Ad oggi è da considerarsi una delle società di localizzazione più importanti nel panorama italiano, controllando circa il 25% del settore. Dal 1995 è entrata a far parte di Media For Europe, network di compagnie di localizzazione operanti in UK, Spagna, Germania, Francia, Italia, Olanda e Portogallo. Tra i suoi lavori più famosi possiamo ricordare **SWAT3**, **Syphon Filter 2** e **Hogs of War**. **Super Console** ha parlato con Andrea Ballista, boss carismatico di Binari Sonori, per capire come nasce e come si sta sviluppando il mercato delle localizzazioni in italiano…

SC: Ciao Andrea! Iniziamo con il descrivere Binari Sonori. Quali servizi offre la società e a quale mercato si rivolge in prevalenza?

BS: Binari Sonori si occupa della localizzazione di giochi per console, giochi per PC, materiale educativo e, più in generale, di qualsiasi tipo di software per Personal Computer, oltre che di materiale Internet. Svolgiamo traduzioni dei testi (specialmente dall'inglese verso le altre lingue europee), doppiaggio, ritocco grafica e DTP (Desk Top Publishing, ndr), software engineering (ovvero la ricostruzione e le ingenierizzazione di tutti gli elementi modificati) e testing editoriale (in pratica la prova su strada dei prodotti, atta a individuare eventuali bug). La società è suddivisa in tre divisioni: Audio, Games & Entertainment, Software & B2B (Business to Business). Una delle nostre speciali attitudini è quella della gestione e coordinamento di versioni multilingue senza alcuna limitazione in ambito europeo.

SC: Per portare avanti un discorso di questo tipo che strutture sono necessarie? E di quale organico disponete?

BS: L'organico "interno" di Binari Sonori è composto da 13 persone, tra project manager, revisori e tecnici audio. A questi vanno aggiunti numerosi collaboratori esterni (in special modo traduttori), che lavorano prevalentemente via Internet. Per quanto riguarda la struttura, a parte i numerosi computer "di lavoro", i 3 server e la connessione Internet alta velocità, Binari Sonori dispone di due studi e due regie audio nei quali realizziamo tutti i doppiaggi.

SC: Il settore delle localizzazioni, così com'è ora, è il frutto di un lungo sviluppo durato quasi due decenni. Ma qual era la situazione ai primordi? E come si è evoluto il settore in questi 10/15 anni?

BS: Possiamo dire che il processo di traduzione abbia preso consistenza con l'avvento dei CD-ROM e con la progressiva diffusione dei sistemi informatici che consentissero, anche al mercato italiano, di giustificare i costi di una "full localisation". Per "full localisation" intendo manuale (come avviene ormai sempre), testo a schermo e audio. In linea generale, i titoli edutainment/entertainment sono i più penalizzati in questo processo e ciò perché il venduto è mediamente minore rispetto ai titoli games. Di contro, il titolo edutainment ha esigenze di localizzazione maggiori per il target che si propone di raggiungere. Il mercato attuale della localizzazione di games e di prodotti entertainment è "nato" invece con il CD-I della Philips, verso il finire degli anni '80, primissimi anni '90. Di seguito ci siamo trovati di fronte ai primi prodotti per PC, prima su floppy e poi su CD-ROM. Infine c'è stato l'avvento delle console, ed è stato con queste ultime che il mercato ha conosciuto la sua fase più interessante, caratterizzata da una crescita costante, che continua anche ai giorni nostri. Nei primi anni di attività il parco clienti è cambiato con una frequenza disarmante, circa 60-70% all'anno. Queste tendenza è poi progressivamente diminuita. Ora il mercato si è stabilizzato: gli attori principali si sono consolidati, anche se non sono state poche le società di localizzazione che hanno dovuto abbandonare il campo.

SC: Quali sono le prospettive di evoluzione del settore? Le società di localizzazione sono destinate ad assumere un ruolo più centrale o più periferico in un prossimo futuro?

BS: In questo momento stiamo assistendo alla formazione di grandi gruppi di entertainment, cosa che sta portando ad una concentrazione delle lavorazioni. Le società che operano in questo settore dovranno essere pronte ad affrontare questa concentrazione e a muoversi di conseguenza, anche perché se fino a qualche anno fa il mercato era sufficientemente diversificato da consentire una certa "mobilità" dei clienti, ora la perdita di una singola casa può portare a significative riduzioni dell'attività lavorativa.

SC: Può capitare che i lavori di traduzione svolti in Italia siano bersaglio di critiche da parte dei giocatori più esigenti, soprattutto a causa di imprecisioni nei testi o traduzioni poco fedeli. Ma da cosa dipende tutto questo? Quali sono i problemi di fronte ai quali ci si trova al momento di un adattamento?

BS: Le problematiche che si possono ingenerare nella gestione di un simile processo sono molteplici: tuttavia, dovendo stilare una "classifica", direi che gli inconvenienti più frequenti e meno piacevoli sono quelli determinati dal poco tempo e dalla mancanza di contestualizzazione dei contenuti. Capita infatti che, per problemi di release dei prodotti, la localizzazione cominci sui file non ancora definitivi. Questo genera non pochi grattacapi che rendono molto difficile riuscire a mantenere la consistenza della traduzione attraverso le varie versioni, che non possono essere valutate singolarmente ma devono essere sempre rapportate alla trama e a quanto già approvato dai QA (il Controllo Qualità delle case, ndr). Per quanto riguarda la contestualizzazione, per gli stessi motivi, ci si può trovare a lavorare su dei file di testo che raggruppano sequenze di parole che verranno utilizzate sullo schermo senza saperne però l'esatta posizione o il contesto: questo crea problemi di interpretazione non banali. Senza parlare di cosa accade con lo script audio! Ovviamente di avere una beta "giocabile" del prodotto non se ne parla: la localizzazione comincia infatti troppo presto…

SC: Visti i problemi occorrenti, quali linee guida seguite per limitare gli errori e mantenere la congruenza dei testi tradotti durante la lavorazione?

BS: Il nostro approccio, in questi casi, consiste nell'impiego di un singolo traduttore che, con l'aiuto e la supervisione del PM (project manager, ndr) riesce a produrre degli script sufficientemente puliti, lineari e, soprattutto, coerenti. Se ciò non è possibile, per ragioni di tempo, si deve giocoforza dedicare molta più cura ed attenzione alla redazione del glossario (il documento nel quale si riassumono i termini più importanti e la loro traduzione) pianificando una revisione finale ad opera di un solo individuo…

Intervista fase 2: Il distributore

Halifax: Il potere decisionale

Quando si parla di localizzazione si parla di un processo 'democratico'. Lungi dall'essere frutto di una sola parte, le scelte da operare durante l'adattamento rappresentano un momento di confronto e di analisi all'interno delle società e tra le società stesse. **Super Console** indaga sul punto di vista dei distributori, interpellando proprio una diretta interessata. Parla Stefano Stalla, Product Selection & QA Manager di Digital Bros S.p.A. (società che controlla, fra gli altri, Halifax, Game Network e Game Online).

SC: Qual è la percentuale di giochi pubblicati da Halifax tradotti in italiano?

HAL: Fondamentalmente dipende dall'importanza del titolo. Dividerei i giochi in due fasce distinte: quelli sotto una certa quantità di vendita (titoli di catalogo) e i titoli hit. Per i titoli importanti cerchiamo sempre di localizzare anche il software (testo su schermo e dialoghi). Se questo non avviene, dipende solitamente per una questione di tempi. Per quanto riguarda la percentuale non posso dirlo con precisione. Bisogna calcolare che il nostro listino è molto vasto,. Calcolando la percentuale sul totale si ottiene probabilmente un valore abbastanza basso, se si prendono invece i titoli importanti, praticamente tutti sono localizzati in Italiano.

SC: Qual è la vostra politica al riguardo delle localizzazioni? Quali criteri vengono utilizzati per stabilire il tipo di localizzazione da effettuare (solo manuale, traduzione testo on-screen, doppiaggio in italiano)?

HAL: Manuale e scatola vengono tradotti sempre, a meno che i titoli non siano vincolanti per quello che riguarda la quantità. Un esempio: per far produrre da Nintendo (Gameboy, Nintendo 64) bisogna mettere in moto la produzione di una quantità comunque abbastanza alta, altrimenti Nintendo non produce. Per un titolo Gameboy, che difficilmente raggiunge quelle quantità, si opta per distribuire una versione multilingua. Altrimenti si realizza la versione in italiano. Per PlayStation manuale e scatola sono sempre in Italiano, per il software dipende dagli impegni che si definiscono con i publishers. Più il titolo è importante e più e' facile che raggiunga gli scaffali completamente tradotto in italiano.

SC: Quanto ritiene che influisca la localizzazione in italiano sulle vendite di un gioco? Per quali tipi di gioco è considerata più "influente" sulle vendite?

HAL: Ovviamente la traduzione è fondamentale per quanto riguarda le avventure. Converrete con me che se un picchiaduro alla **Tekken** (per fare un esempio) viene distribuito in italiano o in inglese poco cambia. Ma in un gioco come **Shadow of Memories**, o **Zone of The Enders**, la localizzazione è importante. Non solo per le vendite, ma anche per limitare il fenomeno dell'import. Un gioco come **ISS Pro Evolution 2** potrebbe anche essere giocato in lingua inglese, ma è giusto che l'utente abbia un gioco in Italiano. E poi il titolo e' importante, quindi è bene che sia così.

SC: A chi viene affidata in genere la localizzazione del software? Società esterne, team interni, team italiani o esteri?

HAL: Se coordiniamo noi i lavoro di localizzazione preferiamo affidare il lavoro a team italiani, supervisionati dal nostro Product Manager. Se invece è il publisher ad occuparsene generalmente si rivolge a team esteri (ma non solo, anche a team italiani). Anche in questo caso il Product Manager supervisiona l'andamento dei lavori controllando beta e script. Comunque la situazione è molto articolata e cambia da publisher a publisher.

SC: Quale percorso segue un gioco durante il processo di localizzazione? Nelle mani di chi passa e chi prende le decisioni?

HAL: Si valuta il tipo di gioco e l'importanza dello stesso all'interno del Business Plan. In fase di definizione del nostro impegno, manifestiamo la necessità o meno di averlo in Italiano (prendi **Campionato 2001** della Codemasters, per esempio, la cui localizzazione è fondamentale). Quindi ci si accorda per produrre quantità più "importanti" del gioco, alla luce del fatto che la traduzione ne incrementerà le vendite. La decisione viene fatta congiuntamente con il publisher, il nostro reparto acquisti e il reparto Marketing. Le vendite hanno comunque un loro peso, dato che un prodotto localizzato dà loro maggiore confidenza. Dopodiché il PM gestisce la parte operativa e la time table dei lavori.

SC: Quanto investe Halifax ogni anno in localizzazione?

HAL: Molto. Siamo molto attivi perché abbiamo tantissimi publisher da rappresentare… Non è facile quantificare, però è facile capirlo dai giochi in commercio (bisogna tenere conto anche degli RPG in italiano alla **Baldur's Gate 2**, **Ice Wind Dale**, **Messiah**, **Sacrifice** ecc.).

SC: A quanto ammontano in media le spese di localizzazione di un singolo videogioco? O meglio, qual è il budget medio per un gioco che necessita della sola traduzione del manuale e quale il budget medio per un gioco con dialoghi in italiano, on-screen ecc. ecc.?

HAL: Anche qui è difficile dirlo con precisione. Il budget allocato per una localizzazione può andare da qualche milione di lire (se la traduzione si limita a un manuale e la confezione) alle centinaia di milioni di lire (**Baldur's Gate 2**, **Metal Gear Solid**). Dipende ovviamente dal tipo di gioco, se c'è del parlato, dalla post-produzione, dal numero degli attori, dal luogo della registrazione… Sarebbe troppo restrittivo mettere tutto in un solo calderone e tirare fuori una media matematica.

SC: Avete "regole" precise da seguire per la localizzazione? Siete mai stati costretti a imporre qualche tipo di censura? Procedete a qualche tipo di adattamento "culturale"? Con quali criteri?

HAL: Generalmente gli adattamenti culturali vengono fatti a monte dai producer del gioco, mentre viene pianificata la versione PAL (nel caso di giochi che arrivano dal Giappone). Comunque effettuiamo sempre una verifica. Se notiamo che ci sono dei contenuti particolari realizziamo una campagna pubblicitaria e marketing particolare. Ricordo comunque che Sony ha degli standard molto rigidi su quello che riguarda i contenuti riguardanti la religione, il sesso e la violenza. Sono molto sensibili al riguardo di questi temi. E' importante.

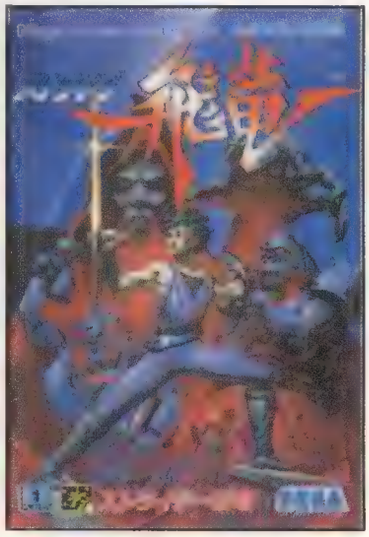
SC: I giochi vengono modificati durante il processo di localizzazione? Ad esempio, il controllo delle vetture in un gioco di guida, il livello di difficoltà o il character design. E con quali criteri?

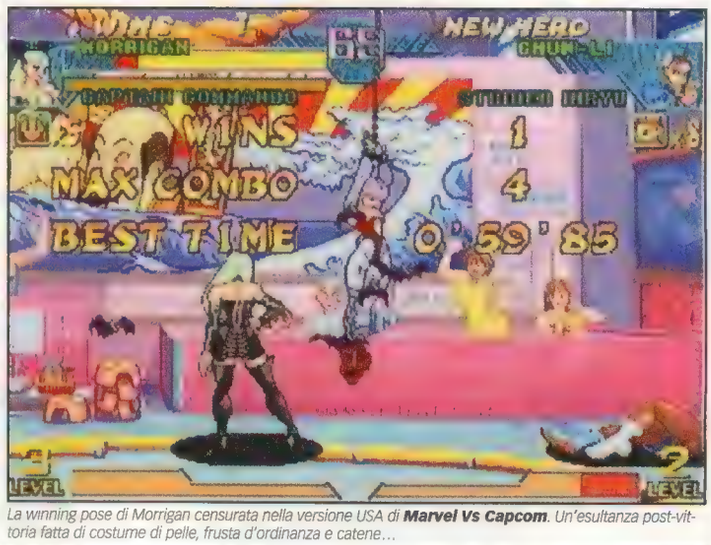
HAL: Sì, vengono modificati, e dipende nuovamente dal tipo di gioco. Per alcuni si interviene anche a livello di programmazione. Ad esempio, in **International Soccer League** (**Greatest Striker** in Giappone, per PS2) non è semplicemente stata fatta una localizzazione, ma sono stati cambiati elementi come la fisica applicata al movimento della palla, l'AI dei giocatori, la gestione dei passaggi, quella dei tiri al volo e via dicendo. Il tutto per renderlo più "fruibile" dall'utente europeo/italiano.

dent Evil 2, con successivo intervento della Guardia di Finanza per il ritiro del gioco dai negozi di tutta Italia. L'accusa è che questi giochi "istigano alla violenza e possono influenzare lo sviluppo psichico e la personalità dei ragazzi". Dichiarazione che ci porta di peso nel prossimo paragrafo…

[illegible] nenti riguardo il gap con il Giappone

Siamo nel 1999. Mentre il videogiocatore italiano si chiede se, nel mondo, esista una cultura del videogioco, la Guardia di Finanza sta ponendo i sigilli ad una nostra possibilità di scelta. *"Ma anche se fosse, chi è in grado di decidere cosa fa paura e cosa no? Cosa una persona è in diritto di leggere, giocare, guardare, ascoltare e cosa no?"* scrive Ernesto Assante su La Repubblica. *"E pericoloso per i ragazzi sotto i 12-14 anni. Può creare in loro angosce, paura di addormentarsi […] Una simile esposizione alla violenza fa assorbire modelli e comportamenti negativi"* asserisce il criminologo Francesco Bruno. *"Ma non è soltanto un problema di teste mozzate, schizzi di sangue, crani dilaniati da mostri e animali. In questa storia muoiono anche i buoni – prosegue - Non sono messaggi da dare ai bambini"*. Ottima frase, aggiungiamo noi. Non sono messaggi da dare ai bambini. Il tutto mentre le interrogazioni parlamentari si rincorrono. Nella più recente il senatore di AN, Michele Bonatesta, chiede il sequestro di **Severance: Blade of Darkness**, titolo per PC accusato di essere "un videogioco da macelleria". Esiste una cultura del videogioco in Italia, continua a chiedersi il giocatore? Nobuo Uematsu, storico compositore di musiche per videogiochi, intanto dichiara ad un famoso sito di videogiochi: *"Credo che neanche in Giappone si sia formata una cultura di gioco […] Anche se creiamo qualcosa di veramente buono, i nostri genitori non sono in grado di comprendere quello che facciamo"*. Il Giappone, dove il videogioco è mainstream, dove per i doppiaggi è possibile ingaggiare i migliori attori, dove l'industria è più sviluppata che altrove, non ha una cultura del videogioco. Un modo per dire che siamo lontani dal riconoscimento artistico dell'intrattenimento digitale. E che quindi gli adattamenti, visto che si tratta di semplici prodotti, sono totalmente giustificati. Sarà così?





La winning pose di Morrigan censurata nella versione USA di ***Marvel Vs Capcom****. Un'esultanza post-vittoria fatta di costume di pelle, frusta d'ordinanza e catene…*

Intervista Fase 3: Lo sviluppatore

Insomniac: dagli Stati Uniti con cartone...

I rapporti tra mercato occidentale e orientale nella parole del responsabile di una delle principali case di sviluppo d'oltreoceano. **Super Console** parla con Brian Hastings, vice presidente di Insomniac, responsabile di titoli per PlayStation come **Disruptor** e la trilogia di **Spyro**.

SC: Che tipo di modifiche sono state apportate ai vostri giochi per il lancio sul mercato giapponese e su quello europeo?

INS: Riguardo alla serie di **Spyro** il design e la difficoltà di gioco erano identici nella versione americana ed europea. Ci fosse stato tempo per effettuare qualche modifica devo dire che avrei volentieri aumentato il livello di difficoltà della versione europea. Purtroppo, per ogni gioco, abbiamo avuto a disposizione solo due mesi per il passaggio da versione americana ad europea, quindi non abbastanza da poterci permettere un affinamento globale del livello di difficoltà. La versione giapponese di **Spyro**, invece, ha subito una completa revisione durata circa sei mesi. I produttori della Sony of Japan hanno analizzato con attenzione ogni particolare del gioco, in modo da decidere come meglio presentarlo sul mercato giapponese. La modifica più marcata ha riguardato la camera. I test effettuati avevano mostrato che i ragazzi giapponesi sono molto sensibili riguardo alla "nausea da movimento" nei giochi 3D, quindi era nostra intenzione ridurre il problema per quanto possibile. Il risultato è che Spyro si muove più lentamente nella versione giapponese, la camera è posizionata più lontano e ruota anch'essa più lentamente. Siamo stati fortunati ad avere Sony come publisher, visto che sapevano esattamente che modifiche apportare a Spyro per il mercato giapponese. Invece di limitarsi a tradurre ciò che avevamo scritto, Sony ha riscritto da capo l'intera storia del gioco. Per il primo gioco di Spyro è stata così creata una storia più estesa e più interessante. Abbiamo inoltre aggiunto degli indicatori nei mondi del gioco che spiegassero il background della storia, fornissero suggerimenti ecc. Sony ha poi realizzato un enorme e coloratissimo manuale che ha incluso la storia del mondo dei dragoni e delle informazioni al riguardo di Spyro e Sparx. Dal punto di vista del gioco abbiamo invece messo a punto tutto ciò che era "aggiustabile". Ogni cosa, dal colore degli occhi dei personaggi, allo stile delle lettere 3D all'interno del gioco, è stato soggetto a più analisi. Il lavoro finale è stato un lavoro molto rifinito, e sono contento che abbiamo avuto il tempo necessario per realizzarlo come si deve.

SC: Eravate d'accordo con tutte le modifiche apportate al gioco?

INS: Devo ammettere di non essere stato d'accordo con alcune delle modifiche alla camera effettuate per la versione giapponese, semplicemente perché provocavano uno stravolgimento del *feeling* di gioco. D'altra parte non volevamo certo essere conosciuti per "il gioco che fa vomitare i bambini", quindi non abbiamo avuto praticamente altra scelta.

SC: Di solito prendete parte al processo di localizzazione culturale?

INS: Al riguardo della localizzazione culturale dipendiamo dai suggerimenti Sony per sapere cosa può e cosa non può funzionare su un determinato mercato. Se Sony of Europe o Sony of Japan ritengono che sia necessario apportare modifiche in uno dei nostri giochi per ragioni culturali, noi effettuiamo le modifiche richieste. Quello che cerchiamo di fare è di non perdere il *feeling* di gioco durante la localizzazione ma, a parte questo, farò sempre affidamento ai consigli di qualcuno che si occupa del mercato verso il quale localizziamo.

SC: Avete avuto mai problemi con la censura?

INS: Non abbiamo mai dovuto tagliare niente nella serie di **Spyro**. La violenza era molto "cartoonesca", quindi tutto è andato liscio senza dover fare modifiche. Quando ho inserito i "mooning gnorcs" (i personaggi che mostrano il fondoschiena prima di darsela a gambe) nel primo **Spyro** ero sicuro avrebbe avuto da ridire e mi avrebbe costretto ad eliminarli. Invece... Sorpresa! All'interno di Sony tutti li trovarono divertenti e non abbiamo avuto problemi nemmeno con l'ESRB (l'associazione per la valutazione del software. *Cfr. ESRB e ELSPA: Filosofia internazionale del bollino*). Per quanto riguarda **Disruptor**, invece, l'ESRB voleva affibbiare al gioco un bollino "Mature", a causa del fatto che, quando si sparava ad un topo gigante con un fucile antimateria, dei pezzi di pelliccia neri volavano da tutte le parti. Dissero che il pelame nero sembrava sangue. Non hanno avuto niente da dire al riguardo dei personaggi umani elettrificati, inceneriti, o fatti volare dalle finestre a colpi di proiettili da 18mm. Ma abbiamo dovuto rimuovere il pelame nero dei toponi... *C'est la vie*...

SC: Avete mai considerato i gusti giapponesi o europei durante lo sviluppo dei vostri giochi? Che differenze avete notato tra i mercati orientali e quelli occidentali? E quali sono le caratteristiche più apprezzate sull'uno e l'altro mercato?

INS: I differenti gusti del pubblico nei tre mercati sono la nostra principale preoccupazione già dalle primissime fasi dello sviluppo. Tutti vorrebbero creare un gioco in grado di vendere indifferentemente su ogni mercato, ma pochi ci riescono. La maggior parte dei giochi che hanno avuto successo da questo punto di vista erano titoli sviluppati in Giappone. **Gran Turismo**, **Metal Gear Solid**, **Resident Evil**, **Mario** e **Zelda**, per esempio. Molti giochi americani ed europei si comportano bene su questi due mercati, ma riscuotono scarsi risultati invece in Giappone. L'esempio inverso più eclatante al quale mi viene da pensare è invece **Crash Bandicoot**. Non so con precisione cosa abbia reso Crash così popolare in Giappone, ma sapere che un gioco straniero può "farcela" anche lì è molto incoraggiante. Quando disegnammo il personaggio Spyro, d'altra parte, tutti pensammo che fosse adatto al mercato giapponese. Sfortunatamente si rivelò un flop. Ricevette diverse buone recensioni, ma non catturò mai l'attenzione del pubblico così come Crash. Per concludere: anche se cerchiamo di realizzare giochi che siano adatti a tutti e tre i mercati, nessuno sa con precisione cosa vogliano i tre mercati...

SC: Pensi che il character design ed il game design occidentale siano apprezzati in Giappone?

INS: Sì e no. Penso che il gusto occidentale e la cultura pop abbiano avuto una grossa influenza sul gusto giapponese. Tuttavia i giochi che riscuotono successo in Giappone sono quasi sempre prodotti creati da compagnie giapponesi. Nonostante i titoli di maggior successo contino su personaggi ed ambientazioni in stile occidentale (es. **Metal Gear**, **Resident Evil**), è improbabile che una compagnia occidentale abbia lo stesso successo proponendo materiale simile sul mercato giapponese. **Tomb Raider**, per esempio, non è assolutamente popolare in Giappone come in Europa o negli States. **Crash Bandicoot** è invece il miglior esempio di character design e game design occidentale apprezzato in Giappone.

SC: Cosa pensi della localizzazione dei prodotti giapponesi in America? Gli Stati Uniti hanno una mentalità aperta da questo punto di vista? E, da un punto di vista generale, qual è l'opinione più diffusa nell'opinione pubblica nei confronti del Giappone?

INS: Penso che le compagnie giapponesi sappiano bene quale dei loro prodotti sia in grado di riscuotere successo in America, e investono molto tempo e denaro per perfezionare la localizzazione. Finora la maggior parte dei giochi giapponesi che hanno raggiunto gli USA avevano personaggi o tematiche occidentali, ma questa tendenza sta per cambiare. Con la popolarità raggiunta da prodotti quali Tenchu o Onimusha, stiamo assistendo ad un ampliamento del mercato americano per quanto riguarda giochi che riflettano la cultura giapponese, più che la nostra. Penso che questo rifletta un mutamento nei gusti del pubblico americano. La massa americana è sempre stata in un certo modo xenofoba e nazionalista e, come risultato, i prodotti che appanvano troppo "stranieri" erano spesso impopolari. Tuttavia i gusti americani si sono ampliati velocemente negli ultimi anni, e i videogiocatori, in particolare, ora tendono a preferire ogni cosa che provenga dal Giappone. Nei prossimi anni credo che il pubblico americano darà il benvenuto a molti film e videogiochi che, solo qualche anno prima, non avrebbero avuto mercato da queste parti.

SC: Se doveste sviluppare un RPG, o un altro gioco con un background particolarmente approfondito o che riguardasse tematiche quali il sesso o la religione, preferireste svilupparlo in Giappone o negli USA?

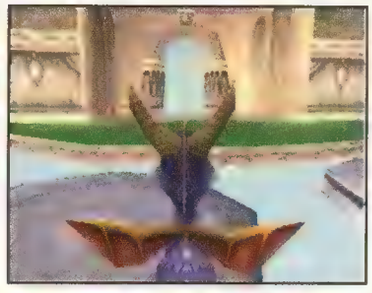
INS: Se avessi la possibilità di sviluppare un RPG in Giappone lo farei. Le compagnie americane tendono ad avere un approccio più "democratico", "distribuito", al riguardo di tutti gli aspetti del design, e questo procedimento rende quasi impossibile creare una storia organica delle dimensioni di quella di un RPG. Per creare un prodotto di alta qualità come quelli della serie **Final Fantasy**, c'è bisogno di un team molto numeroso e ben strutturato. Una singola persona con una buona visione deve dirigere l'intero progetto, mentre il resto del team deve seguire le direttive del capo. La maggior parte delle compagnie americane che conosco tendono a coinvolgere ogni persona in ogni decisione. *"Come dovrebbe essere questo personaggio? Mettiamo ai voti!"*. Non è una coincidenza che gli Stati Uniti non abbiano mai prodotti un RPG di qualità particolarmente elevata.

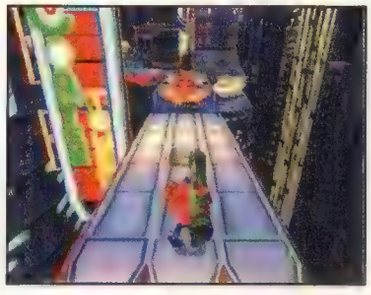
SC: Pensi che il mercato del videogioco si stia indirizzando verso una "occidentalizzazione"? E se lo sta facendo, credi sia un'evoluzione positiva o negativa?

INS: Sinceramente non credo. Penso che il mercato del videogioco stia più che altro cercando qualcosa di nuovo e differente. Finora il gusto occidentale ha dominato il mercato, ma penso che le cose stiano cambiando. I giochi che possono contare su uno stile, dei personaggi o delle ambientazioni giapponesi rappresenteranno per il pubblico qualcosa di nuovo e differente rispetto a quello che abbiamo visto finora. Probabilmente servirà del tempo prima che il mercato di massa accolga produzioni di stampo non-occidentale, ma non penso comunque che siamo molto distanti da quando questo avverrà. **Onimusha** è già un buon inizio!

*Le versioni giapponesi del primo e secondo episodio di **Spyro**: "Supairo za Doragon" e "Supairo X Supakkusu – Tondemo Tsuaazu";)*

*Nell'opera di "rinnovamento" di **Crash Bandicoot** per il mercato giapponese si notano i tratti caratteristici del character design orientale. Forme più arrotondate e occhi più grandi trasformano decisamente l'aspetto del marsupiale Naughty Dog. Crash perde i caratteri della furbizia e della marpionaggine per guadagnare un'espressione da consumatore di crack...*





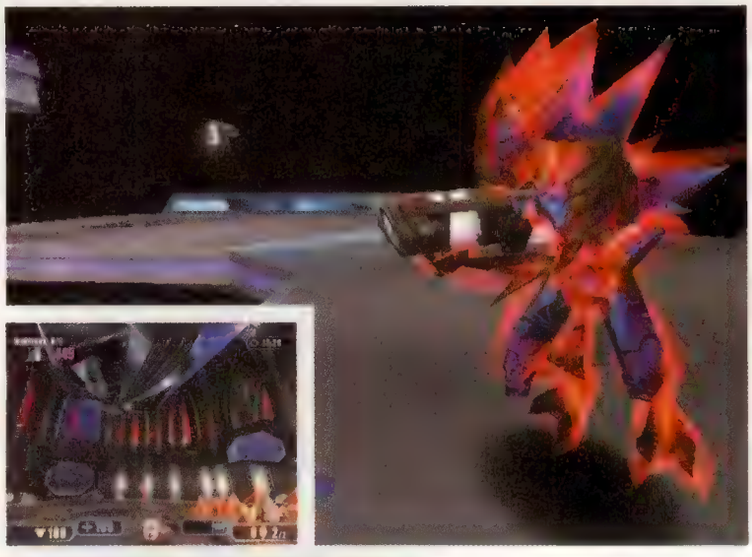
CONCLUSIONI & CREDITS:
Fine del viaggio e doverosi ringraziamenti

Quello che ci proponevamo era accennare alcuni elementi che entrano in gioco nel passaggio di un videogioco da un mercato ad un altro. E questo abbiamo fatto. *La videotorre di Babele*, del resto, è solo un accenno ad un argomento davvero troppo vasto. Infiniti sarebbero gli esempi da riportare, infinite le testimonianze da raccogliere, ancora decine gli argomenti da trattare. Non si è parlato, ad esempio, degli adattamenti necessari dal punto di vista tecnico (con un accenno ai diversi standard televisivi e alle loro differenze). Non abbiamo neanche approfondito l'argomento packaging (sul quale ci riserviamo di tornare in futuro), limitandoci ad analizzare gli adattamenti operati al riguardo delle cover. Abbiamo solo sfiorato la fase del doppiaggio. Abbiamo insomma ritenuto di poter glissare su qualche argomento, in modo da poterci concentrare maggiormente sugli aspetti linguistico-culturali della questione. Ma qui concludiamo. Lo spazio, a questo punto, è quello doverosamente dedicato ai ringraziamenti. Il primo grazie va a **Davide Rinaldi**, assoluto esperto di videogiochi che ci ha fornito il suo aiuto per quello che riguarda moltissimi degli argomenti trattati in questo speciale. Ringraziamo inoltre **Fabio Ravetto** e **Susanna Sagone**, pirotecnici componenti di Binan Sonori, la cui collaborazione è stata fondamentale per la stesura della sezione linguistica. Un caloroso grazie anche a **Rei** (www.tctv-net.ne.jp/~rei/ff9/index.html), per il supporto riguardo alla stesura di alcuni confronti linguistici. Inutile infine ricordare che questo speciale è un lavoro di squadra, come sempre accade qui a **Super Console**, e che quindi i meriti (eventuali) vanno divisi tra tutti i ragazzi della redazione. Un grazie particolare a **Diego Cortese** ed **Erik Pede**, preziosissimi come sempre.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA** SVILUPPATORE **BULLFROG** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 DOPPIO SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **5 APRILE**

Quake III Revolution

La versione PlayStation2 di **Quake III** promette una rivoluzione alquanto improbabile: in compenso la conversione del capolavoro di id sembra aggiudicarsi a mani basse il titolo di miglior FPS per la console Sony...

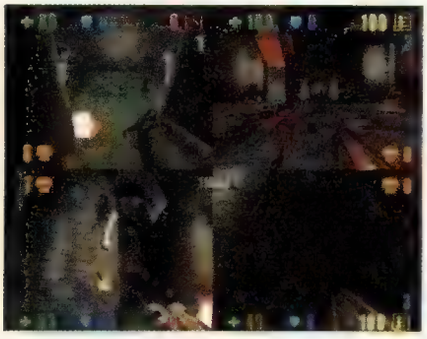


*Nel gioco sono presenti 42 personaggi differenti, provenienti dai vari episodi di **Quake** e **Doom**, oltre che da titoli "made in Bullfrog" come **Dungeon Keeper**. Dodici le armi a disposizione del giocatore, comprese le tre nuove di **Team Arena**.*

Quando si parla di sparatutto in prima persona, l'utenza videoludica tende istintivamente ad associare il genere a PC high end, preferibilmente collegati tra loro tramite una LAN, su cui girano titoli divenuti ormai dei classici della storia del videogioco: **Doom**, **Quake**, **Half Life**... Il problema dei First Person Shooter su console, se di problema si può parlare, verte su una questione di forma, più che di contenuto: nella stragrande maggioranza dei casi, i FPS apparsi su PlayStation, DC e PS2 sono le controparti di titoli già apparsi su PC, convertiti dopo aver ottenuto un buon successo, probabilmente per capitalizzare su un nome già conosciuto. Il risultato di quest'operazione è quasi sempre un titolo tecnicamente inferiore all'originale, privo della possibilità di giocare mediante l'accoppiata mouse/tastiera e senza un'opzione multiplayer al di là dello scomodissimo split-screen. Certo, esistono le eccezioni alla regola (**Quake III** per Dreamcast, giusto per citare una delle più recenti), ma in generale la situazione è piuttosto deprimente: per quanto sia ben realizzata, ad esempio, la versione PlayStation di **Quake II**, è difficile esaltarsi se si ha già avuto modo di provare la controparte PC... In ultima analisi, gli appassionati di questo genere che già possiedono un PC si tengono stretti i propri computer, mentre il resto degli utenti punta su titoli appositamente studiati per girare su una console (come **007 GoldenEye**) o in cui storia ed ambientazione sono in grado di coinvolgere il giocatore, sopperendo alla mancanza di una modalità per le sfide on-line (vedi **Medal of Honor**).

Fatta questa premessa, bisogna levarsi tanto di cappello di fronte al lavoro svolto da Bullfrog nel portare **Quake III** su PlayStation2: invece di realizzare un porting raffazzonato, atto a sfruttare il successo del titolo di Carmack e soci, la software inglese ha dato il meglio di sé per realizzare una versione unica per la console Sony, come dimostra la sostituzione del suffisso **Arena** nel titolo con un più altisonante **Revolution**. *"Abbiamo cambiato il nome perché non ci siamo limitati a portare **Quake III Arena** su PS2"* spiega David Ratcliff, produttore del titolo. *"Tanto per cominciare, ovviamente, PlayStation2 non ha nessuna modalità per il gioco on-line al momento. Esaminando i desideri dell'utenza console abbiamo quindi deciso di inserire una modalità a quattro giocatori tramite doppio split-screen. C'è una considerazione da fare a questo proposito: un sacco di persone che giocano a **Quake III** su PC lo fanno in ufficio, su una rete locale, con gente che conoscono. Pensiamo che lo stesso entusiasmo di un Deathmatch a quattro possa essere mantenuto giocando con altre tre persone sullo stesso schermo"*. L'analisi di David sicuramente solleverà parecchi dubbi fra i fan hardcore del gioco ma, in attesa di HDD e modem vari, è innegabile che una modalità a quattro mediante split-screen sia meglio del solo gioco in singolo.

Lo stravolgimento della modalità multiplayer è solo uno dei numerosi ostacoli che Bullfrog ha dovuto affrontare nello sviluppo del titolo. *"C'è stato un grosso lavoro preliminare sul gioco"* spiega David. *"Il porting da PC a PS2 di un gioco come **Quake III** è semplicemente un incubo. **Quake III** è un titolo studiato appositamente per il PC, che si basa sui processori più veloci che il mercato ha da offrire, sulle migliori schede video, su una quantità enorme di RAM..."*. Un compito del genere scoraggerebbe chiunque e la conversione non proprio brillante di **Unreal Tournament** lascia intendere quanto sia improbo un lavoro di conversione da PC. Ma Bullfrog non si è lasciata intimorire. *"Nonostante ciò desideravamo un titolo che mostrasse le potenzialità di PlayStation2 e volevamo che la versione PS2 del gioco fosse esteticamente identica a quella di un PC high end"* spiega David. *"Inoltre una delle nostre priorità era quella di avere un frame rate elevato. **Quake III Arena** ha senso solo se giocato con un frame rate alto: solo così la giocabilità si può esprimere al massimo. La versione PAL di **Revolution** viaggia costantemente a 50 fps, senza rallentamenti o perdite di poligoni"*. Un ottimo risultato, soprattutto paragonando la genesi del titolo Bullfrog con quella del 99% dei giochi per PS2, la cui data d'uscita viene costantemente posticipata e il cui sviluppo si protrae per secoli... *"Abbiamo iniziato a lavorare a **Quake III Revolution** ad agosto, il che significa che lo sviluppo del gioco ha richiesto poco più di otto mesi, otto mesi però di duro lavoro"* continua orgoglioso David. *"Nonostante i tempi ridotti, abbiamo sempre ricercato la massima qualità. Alla id sono assolutamente fanatici ed esigenti sulla qualità dei titoli che portano il loro logo, quindi abbiamo cercato di realizzare la miglior versione di **Quake** mai uscita su qualsiasi console"*.



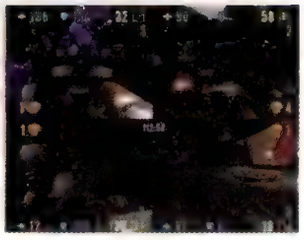
*La versione PlayStation2 di **Quake III** vanta effetti di luce davvero pregevoli a cui, purtroppo, queste foto non riescono a dare il giusto risalto. Al contrario l'effetto nebbia, da quanto visto finora, appare decisamente peggiorato rispetto alla controparte per PC.*

Il "controllo" della software house texana non ha comunque impedito agli sviluppatori d'oltremanica di apportare alcune modifiche alla struttura di gioco. *"Abbiamo lavorato parecchio alla modalità in singolo"* prosegue David. *"**Quake III** su PC poggia le proprie fondamenta sul Deathmatch, quindi abbiamo cercato di rendere la versione console migliore in single player. Ad esempio abbiamo aggiunto una trama a tenere insieme il tutto: il giocatore deve ora controllare un personaggio e affrontare periodicamente il classico nemico di fine livello. Andando avanti nel gioco, si ha la possibilità di potenziare il proprio eroe, incrementando le cinque caratteristiche vitali di cui ogni personaggio è dotato. I personaggi "potenziati" possono essere usati in multiplayer, magari dopo essere stati salvati su memory card, per sfidare altri utenti con personaggi che non siano quelli di default"*. Com'è facile sospettare, il lavoro di restyling ha coinvolto anche le varie arene di gioco: **Revolution** vanta 32 livelli complessivi (29 sono gli stage affrontabili in multiplayer), di cui 5 totalmente inediti, 21 presi di peso da **Quake III Arena** e 6 dall'espansione **Team Arena**, e nuove modalità di gioco, fra cui spicca Possession, in cui il giocatore è chiamato a difendere la bandiera per un certo periodo di tempo, mentre i bot fanno del proprio meglio per fraggarlo senza pietà. Ma Carmack e compagnia non hanno dato il semaforo verde ad ogni modifica di Bullfrog: *"id, ovviamente, aveva l'ultima parola su ogni aspetto della conversione, ma il loro ruolo è stato assolutamente positivo e ci hanno dato un sacco di input. Hanno apprezzato particolarmente la progressione dei personaggi nella modalità in singolo e la scelta del sistema di controllo. Io però volevo infilare nel gioco il ragno gigante di **Doom**, ma mi è stato proibito… Immagino che il fatto che sia in lavorazione **Doom 3** per PC abbia qualcosa a che fare con questo veto (ridendo)"*.

La maggiore differenza fra **Quake III Revolution** e il titolo originalmente concepito per il PC riguarda senza alcun dubbio il controller. David illustra il punto con molta enfasi: *"Sin dall'inizio del progetto abbiamo deciso di basarci interamente sul DualShock2, senza supportare mouse e tastiera. La ragione è semplice: volevamo che questa fosse la migliore versione di **Quake** per qualsiasi console. Secondo noi molti utenti PS2 non possiedono un mouse e una tastiera USB che non siano quelli che li hanno già attaccati al proprio PC. Inoltre molte persone tengono la propria console sotto la televisione e giocare con un altro controller che non sia un pad è piuttosto scomodo. Il motivo più importante comunque è che volevamo ottenere un bilanciamento del livello della difficoltà perfetto ed è semplicemente impossibile dovendo considerare sia il DualShock che l'accoppiata mouse/tastiera: il gioco sarebbe stato più facile con quest'ultima soluzione, quindi ci siamo concentrati sul pad. Inoltre abbiamo "limato" qualche livello preso da **Quake III Arena**: il controllo col pad è meno sensibile che col mouse e abbiamo dovuto prendere in considerazione anche questo"*. Le considerazioni di David non fanno una grinza: un Deathmatch in cui un utente gioca con mouse e tastiera e l'altro col DualShock2 è assolutamente improponibile. Ciò nonostante, rimane il rimpianto per un sistema di controllo identico a quello della versione PC… Rimpianto che non si ha invece per il comparto estetico del gioco: il lavoro svolto da Bullfrog è eccellente e sotto questo punto di vista **Quake III Revolution** supera agevolmente **Unreal Tournament** e **TimeSplitters**. Non che questo non abbia richiesto un certo impegno… *"Alcune cose si riescono a fare in un istante sulla PS2, altre richiedono un certo periodo di tempo. Per esempio sembra non esserci alcun limite sui poligoni: continuavamo a metterne e a infilare superfici curve e l'engine non sembrava mostrare alcuna fatica. Discorso diverso per le texture, ma alla fine siamo riusciti ad ottenere risultati eccellenti e devo dire che non abbiamo dovuto sacrificare quasi nulla. PlayStation2 è una piattaforma incredibilmente potente da cui è possibile ottenere dei risultati semplicemente mostruosi, lavorando "sul metallo". Solo adesso stiamo iniziando a vedere cosa sia possibile ottenere: nei prossimi anni penso che rimarremo a bocca aperta vedendo lo standard qualitativo raggiunto dai giochi PS2"* conclude David.

Considerando il background videoludico di Bullfrog, mai più ci saremmo aspettati di vedere gli sviluppatori britannici impegnati con un gioco simile. Ancora più sorprendente è il fatto che **Quake III Revolution** sembri tecnicamente egregio e si proponga come serio candidato al titolo di miglior sparatutto in prima persona per PlayStation2. La concorrenza si fa agguerrita e l'arrivo di **Red Faction** e **Half Life** parrebbe donare ulteriore linfa vitale a un genere che non sembra mai perdere popolarità. A questo punto non resta che rimandare all'imminente recensione su **Super Console** per sapere se il logo id riuscirà a splendere anche sul monolite nero…

*Volendo essere del tutto onesti, è innegabile che una partita fatta su quattro PC ultrapompati collegati in rete locale rimarrà sempre il non plus ultra per i fan di **Quake**: il doppio split-screen è comunque un'alternativa da non scartare a priori nel caso non si abbiano le risorse (soldi e spazio) necessarie per un Deathmatch online.*

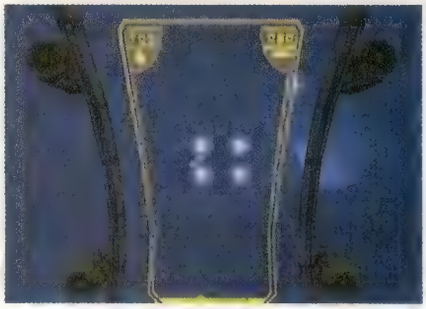


FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **VOLITION** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **MAGGIO**

Red Faction

La prova di una versione dimostrativa di **Red Faction** ci ha permesso di testare l'innovativo sistema Geomod e l'impianto di gioco che Volition vi ha edificato attorno. Dopo svariati FPS multigiocatore ed insipidi cloni, **Half-Life** ha probabilmente trovato un suo degno successore...

*Un sistema di puntamento di precisione simile a quello presente in **Goldeneye** consente di effettuare tiri a distanza più accurati.*

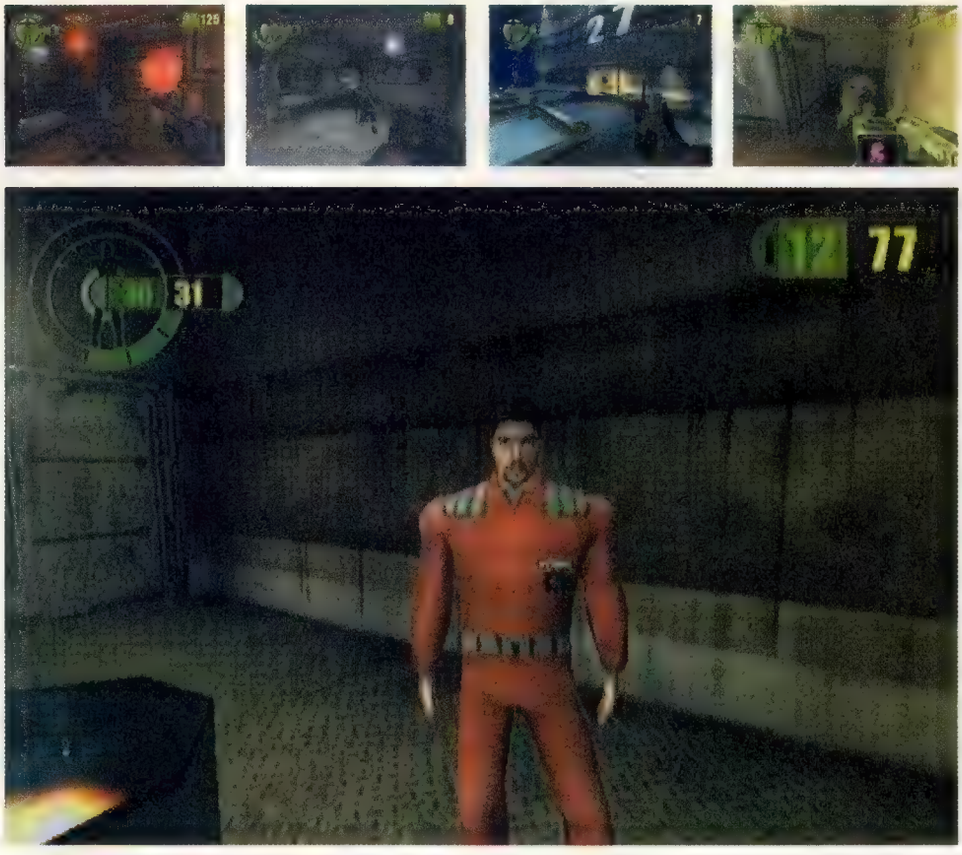


Equipaggiato con 20 siluri, il mini-sommergibile permette di muoversi sott'acqua rapidamente e con maggiore sicurezza.

Addentrarsi nelle viscere delle miniere marziane di Ultor è un'esperienza che ricorda fortemente lo sparatutto in soggettiva di Valve **Half-Life**, da cui i Volition hanno tratto chiaramente ispirazione. Entrambi presentano come protagonista una persona la cui professione è ben lontana dai compiti che gli eventi lo costringono ad assolvere. Sia il Dottor Freeman che il minatore Parker si trovano coinvolti in un complotto organizzato da una potente corporazione che cerca di eliminare ogni possibile testimone dei loro esperimenti illegali. Parker ha però un vantaggio nei confronti di Freeman: può infatti godere del supporto di un'organizzazione segreta di minatori chiamata Red Faction che lo contatta tramite la video-trasmittente inserita nella sua tuta di lavoro. Grazie a quest'ultima, un membro di Red Faction di nome Hendrix supervisiona il suo operato, indicandogli di volta in volta i vari obbiettivi e fornendogli informazioni sulle azioni compiute dai suoi avversari. Nata per proteggere i minatori dalle angherie della corporazione Ultor, "Fazione Rossa" (sottile messaggio filo-comunista?) offre al protagonista veicoli e materiale collaborando con lui nel corso dell'avventura. Ciononostante Parker non potrà contare sul supporto della Fazione durante gli scontri a fuoco o nel corso della risoluzione di enigmi: l'interazione con gli NPC non prevede infatti la possibilità di assegnarli ordini ed obiettivi come in **Half-Life**. A rendere la vita di Parker più difficile ci pensano le guardie e i dispositivi automatici di sicurezza in forza a Ultor, oltre ad una serie di incidenti di percorso legati alla trama. L'intelligenza artificiale che controlla gli avversari appare discretamente sofisticata. Sebbene non siano in grado di organizzare attacchi contemporanei da più direzioni sullo stile di **Half-Life**, i nemici riescono comunque a comprendere quando sia il caso di mettersi al riparo per evitare di essere travolti dal fuoco delle nostre armi o dall'esplosione di una bomba.

Così come Freeman, Parker è dotato di una tuta da lavoro che lo protegge dalle aggressioni esterne fin tanto che è integra. In caso di danneggiamento è possibile ripararla mediante appositi kit rigenerativi. Lo stesso vale per le cassette di pronto soccorso. Stando a quanto visto dalla demo, non vi è modo di trasportare una riserva di item curativi da impiegare qualora necessario, caratteristica che obbliga il giocatore a non esporsi sconsideratamente ai pericoli. Parker può disporre di un ampio arsenale costituito da quindici armi differenti. La maggior parte di esse possiede due funzioni diverse che ne aumentano la flessibilità d'impiego. Ad esempio, la pistola semiautomatica può essere dotata di silenziatore per eseguire lavoretti tranquilli ed il fucile d'assalto può sparare raffiche controllate di tre colpi oppure continue. Una funzione, quest'ultima, particolarmente utile dato che l'utilizzo delle armi è concepito in modo realistico. Sparate una scarica di proiettili eccessivamente lunga e colpirete di tutto fuorché il vostro bersaglio. A differenza degli altri FPS, viene inoltre tenuto conto di quanti colpi vi sono rimasti nel serbatoio di munizioni quando decidete di disfarvene per ricaricare l'arma. Il continuo cambio di caricatori semi-vuoti è quindi sconsigliato dato che, vista anche la scarsezza di munizioni, si sprecherebbero inutilmente colpi preziosi.

Grazie al sistema Geomod, la rappresentazione del danno provocato dalle armi sull'ambiente di gioco raggiunge un livello di realismo straordinario. Mentre pistole e fucili si limitano a lasciare tracce sulle texture delle pareti (ad eccezione dei vetri che vengono forati prima di collassare), munizioni esplosive o ad alta penetrazione hanno effetti devastanti. Si possono creare varchi attraverso pareti divisorie, distruggere colonne, abbattere soffitti oppure aprire gallerie di diversi metri all'interno della roccia. Gli elementi del fondale che non possono essere intaccati si limitano a mostrare realistiche macchie di bruciato. Come abbiamo avuto occasione di scrivere tempo addietro, gli effetti ottenibili grazie al Geomod non hanno solo valenza cosmetica o meri scopi di spettacolarizzazione, ma influiscono sulla meccanica di gioco. Grazie ad un lanciarazzi o ad una carica esplosiva telecomandata è possibile aprire un varco in una parete per



Quasi tutte le armi possiedono due differenti funzioni. La pistola ad esempio può essere dotata di silenziatore.

La torretta dotata di lanciagranate automatico ha effetti devastanti sulle persone e sul fondale.

ovviare ad una porta bloccata o per crearsi una scorciatoia. Sparando contro alcuni elementi del fondale è possibile ferire i propri avversari con le schegge provocate dall'esplosione. Impiegando armi dotate di sensore all'infrarosso, quali lanciarazzi o cannoni elettromagnetici, si riesce a raggiungere bersagli nascosti dietro pareti od altri ostacoli. Lo stesso discorso ovviamente vale per i vostri nemici.

Durante la demo è capitato più volte di vedere polverizzarsi in un istante una parete che avevamo scelto come riparo da un mech nemico dotato di lanciarazzi, il quale ha poi devastato l'intero corridoio mentre disperatamente cercavamo un riparo sicuro. In alcuni casi la risoluzione di enigmi e la scoperta di aree segrete può dipendere dall'uso che viene fatto dei vantaggi offerti dal Geomod. Oltre alle armi, Parker può usufruire di diversi mezzi tra cui veicoli corazzati e mini-sommergibili. Questi ultimi comportano una variazione della risposta ai comandi dovuta ai differenti fattori inerziali, ma la mancanza di un sistema di puntamento delle armi di bordo obbliga il giocatore a sparare senza nessun riferimento visivo. Difetto che stando alle informazioni pervenute di recente, dovrebbe essere risolto nella versione finale del gioco.

Consapevoli dell'incompatibilità di **Red Faction** con mouse e tastiere USB, il timore di trovarci di fronte ad un gioco promettente minato da un sistema di controllo mediocre ci ha sfiorato più volte, ma le preoccupazioni sono state fortunatamente fugate dai fatti: la gestione via joypad è ottima, altamente personalizzabile ed assimilabile in pochi minuti di gioco. Il movimento del personaggio è gestito con lo stick di sinistra (che impiega le direzioni sinistra e destra per effettuare lo spostamento laterale) mentre lo stick di destra è impiegato per la rotazione della visuale. Altre funzioni quali i due attacchi differenti, il salto, l'abbassamento ed il rinfodero dell'arma sono liberamente assegnabili a tutti i pulsanti del pad oltre che alla croce direzionale. Tra le azioni performabili merita di essere evidenziata la possibilità di effettuare puntamenti di precisione, esercizio semplificato da una leggera zoomata sul bersaglio e dalla comparsa di un reticolo di mira.

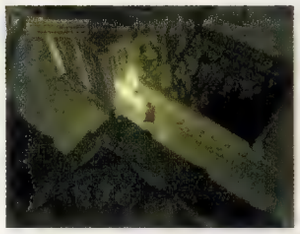
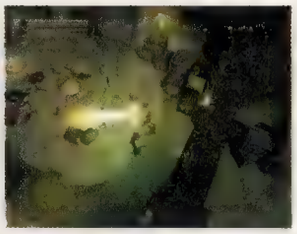
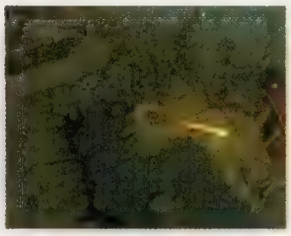
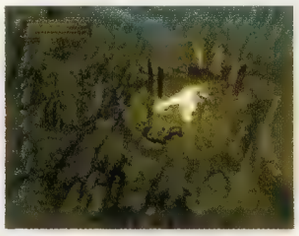
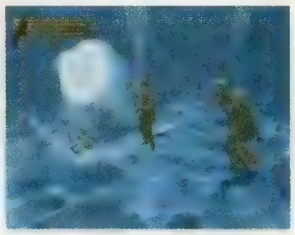
Dal punto di vista tecnico, **Red Faction** si è dimostrato piuttosto promettente. Le aree di gioco si sviluppano per ampie sezioni dalla notevole varietà strutturale. Miniere, basi ipertecnologiche, laghi sommersi ed astronavi rendono perfettamente l'idea di un pianeta marziano terraformizzato quel tanto che basta da consentire a Ultor di sfruttarne il più possibile le risorse. L'apparizione frequente di texture con manifesti aziendali (che comprendono taglie per gli appartenenti al gruppo rivoluzionario), e simboli di Red Faction (d'ispirazione chiaramente comunista), aiutano il giocatore ad immergersi nella lotta di classe scoppiata sul pianeta rosso. In aggiunta al sistema Geomod, Volition ha fatto uso di un buon numero di effetti speciali che contribuiscono a rappresentare in modo realistico esplosioni, fuoco delle armi ed i fenomeni ambientali.

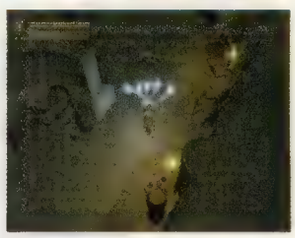
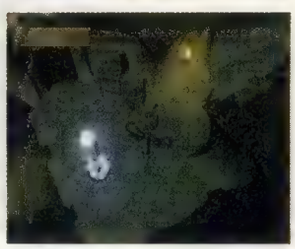
Altrettanto curati gli effetti sonori ed i campionamenti vocali: i passi di Parker provocano rumori differenti a seconda del materiale su cui cammina mentre le guardie intimano l'alt ed inveiscono contro il minatore quando lo incontrano. I personaggi sono rappresentati con l'ausilio di modelli poligonali dal livello di dettaglio insolitamente alto per un FPS, specie per quanto riguarda il disegno dei volti. Le animazioni dei nemici godono di una buona fluidità e varietà di movimenti, mentre gli NPC presentano un numero di pattern più limitato (generalmente non superiore ai due). In quanto a fluidità e stabilità del frame rate invece, **Red Faction** presenta margini di miglioramento estremamente ampi. Quando si verificano esplosioni e pesanti crolli di strutture, il numero di fotogrammi al secondo scende drasticamente risultando d'ostacolo alla giocabilità. Volition ha comunque promesso di ottimizzare l'engine grafico entro l'uscita del gioco, assicurando che non scenderà sotto i 30fps. Non ci resta quindi che attendere il mese di maggio, occasione in cui **Super Console** si esprimerà in via definitiva sull'ultimo lavoro di Volition.

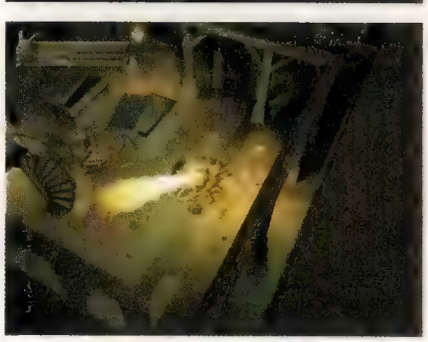
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **INTERPLAY/DARK ISLE** SVILUPPATORE **SNOWBLIND** GENERE **ACTION RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

Baldur's Gate: Dark Alliance

Interplay sorprende la comunità videoludica presentando uno dei progetti più promettenti dell'anno in sviluppo per PlayStation2. Prendete **Diablo**, aggiungeteci un pizzico di **Zelda** e shakerate il tutto nel frullatore monolitico di Sony. A questo punto la domanda è: da dov'è saltato fuori il team Snowblind?



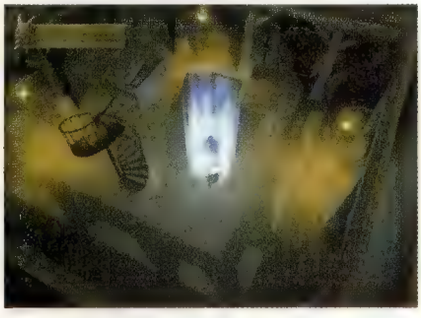
*Le routine di illuminazione impiegate in **BGDA** generano un caleidoscopio di colori e sfumature che definire fenomenale appare addirittura eufemistico.*

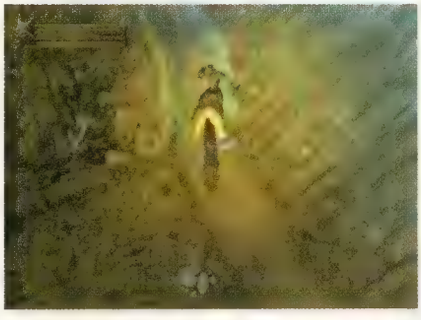
Baldur's Gate Dark Alliance è un action adventure per PlayStation2 che – è bene chiarirlo subito – ha davvero poco da spartire con i due **Baldur's Gate** per PC commercializzati fra il 1998 e il 2000. Sebbene ambientato nei medesimi Forgotten Realms di AD&D, l'impostazione esula da quella classica del RPG occidentale per miscelare il mondo e le regole della serie di giochi di ruolo più popolare della storia con una meccanica orientata all'azione, non dissimile da quella proposta da **Diablo** di Blizzard Entertainment (PC e PlayStation) o, spostandoci verso oriente, da **Record of Lodoss War** di Kadokawa Shoten (Dreamcast). Come sostengono gli stessi sviluppatori, "***BG: Dark Alliance** è un incrocio fra **Zelda** e **Diablo**. Lo paragoniamo a **Zelda** perché condivide il medesimo sistema di combattimento ed alcune tipologie di puzzle, e lo paragoniamo a **Diablo** per l'accento sull'azione e la continua presenza di orde di orribili creature*".

La premessa narrativa di **Dark Alliance** vede la campagna attorno alla storica città di Baldur's Gate attraversata da pestilenziali ondate di ladri e briganti. In questo clima di aleatoria esistenza, il protagonista decide di abbandonare la propria fattoria per trasferirsi con la sua famiglia all'interno delle solide mura di Baldur's Gate, ma qualcosa va storto. Durante il tragitto, il gruppetto subisce l'imboscata di una banda di ladri con conseguente rapimento di "dolce donzella", al secolo la sorella del protagonista. Quest'ultimo, giunto in città col peso emotivo del maltolto parentale, si scoprirà insignito dalla popolazione indigena del ruolo di liberatore dal giogo delle oscure forze del male che assediano la città (nei cui piani la donna rapita sembra un elemento chiave), un incarico che lo porterà in terre lontane ed insidiose e… il resto è banale amministrazione per un avventuriero delle terre di Dungeons & Dragons.

Dark Alliance scorre quindi sui binari del classico action/RPG a sfondo vendicativo, con l'intrigante caratteristica di svolgersi nel contesto fantasy nonché "legislativo" della terza edizione di AD&D (di fatto **Dark Alliance** sarà il primo gioco per console basato sulla nuova regolamentazione del noto gioco da tavolo). Ovviamente non tutto ciò che è stato concepito per il gioco su carta troverà spazio nel titolo di Black Isle. "*Alcuni aspetti della versione 'penna e carta' di Dungeons & Dragons non funzionano bene in un RPG elettronico, mentre altri sono perfetti*" dicono gli sviluppatori. "*Stiamo cercando di implementare tutte quelle regole di AD&D che meglio si sposano con la meccanica di gioco action oriented di **Dark Alliance**, scartando solo quelle che ne modificherebbero la natura. Useremo quindi il sistema di esperienza, di combattimento, di evoluzione e le classi dei personaggi di AD&D, ciononostante i combattimenti si svolgeranno in maniera differente. Per esempio, dato che **BGDA** è un adattamento in tempo reale di AD&D, la magia si basa su un sistema di rigenerazione che differisce da quello stabilito per il gioco da tavolo, ma aiuta a mantenere alto il ritmo dell'azione. Tradizionalmente è necessario attendere delle ore prima di riacquisire la facoltà di lanciare incantesimi. In **BDGA** sarà sufficiente attendere un breve lasso di tempo prima che si ricarichi la barra della mana, o bere apposite pozioni rigeneratrici*". Al pari del sistema di combattimento, anche quello di evoluzione del personaggio è stato sottoposto a lievi modifiche. "*Nella versione da tavolo, il proprio personaggio non acquista esperienza solo sconfiggendo i suoi avversari, ma anche risolvendo enigmi, completando piccole mini-quest, o addirittura sopravvivendo a scontri sbilanciati. Questi punti esperienza vengono assegnati da una persona, il Dungeon Master, che ovviamente non esiste in **BGDA**. Nel nostro gioco assegniamo esperienza sia per aver sconfitto i nemici che per aver risolto delle mini-quest, ma sarà il giocatore a decidere come distribuire l'esperienza acquisita fra i vari attributi del proprio alter ego*".

Sorprendentemente, il complesso modello poligonale apprezzabile nella schermata dell'inventario è il medesimo impiegato nel gioco vero e proprio.



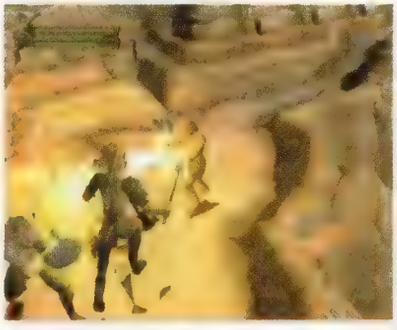


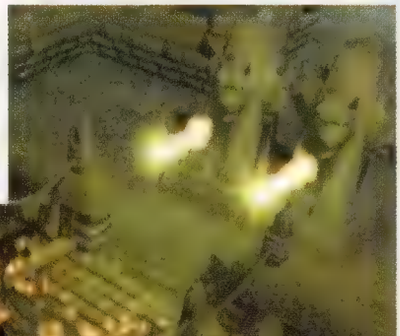
*L'elevata qualità delle texture unita all'uso dell'anti-aliasing fanno di **BGDA** un "precedente tecnico" di cui tutti gli sviluppatori PS2 dovrebbero prendere atto prima di lamentare presunte carenze e incapacità dell'hardware Sony.*

L'impostazione action-oriented di **Dark Alliance** non è però l'unico elemento precipuo della versione PS2 del franchise di **Baldur's Gate**. Pur conservando una prospettiva isometrica, la cosmesi di **Dark Alliance** si poggia sulle potenzialità del sistema Sony per generare ambienti interamente tridimensionali. Il risultato finale è, sinceramente e sorprendentemente, magnifico. *"Gli effetti ambientali impiegati in **BGDA** fanno impallidire qualsiasi PC ultrapompato"* spiegano gli sviluppatori. *"Ci vorranno degli anni prima che i PC siano in grado di fare tutto quello che vedrete in **BGDA**. [...] I personaggi e i mostri sono composti da 3.000 fino a 20.000 poligoni triangolari ciascuno, il che ci ha permesso di ottenere un livello di dettaglio straordinario. E' possibile equipaggiare il proprio alter ego con tutto ciò che si recupera nell'ambiente di gioco o nei negozi, vedere da vicino il personaggio con indosso le armi e le armature nello schermo dell'inventario, per poi tornare nel gioco vero e proprio, sempre con lo stesso modello poligonale"*. **Baldur's Gate: Dark Alliance** sembra inoltre racchiudere il più vasto repertorio di effetti di luce, particellari e quant'altro mai visto in un gioco PS2 fino ad oggi. Ogni fonte luminosa (dalla fiaccola all'incantesimo) illumina realisticamente l'ambiente circostante, proiettando ombre multiple e dinamiche dove si conviene (decisamente affascinante il fremito delle ombre provocato dall'instabile fuoco delle torce). Le superfici acquose generano realistiche onde ed increspature al contatto con qualsiasi oggetto poligonale, modificandosi in tempo reale in base alla loro velocità e direzione (una caratteristica apparentemente accessoria, ma che di fatto incide anche sul piano ludico: nemici invisibili posso essere scovati osservando il movimento dell'acqua). Superfici riflettenti come marmo e ghiaccio ripropongono specularmene l'ambiente circostante. Tanto i nemici quanto alcuni elementi del fondale (come casse o barili) reagiscono agli attacchi in maniera altamente verosimile grazie all'impiego di routine di fisica dinamica. *"Spazzando via uno scheletro con una spadata"* esemplificano gli Snowblind, *"ogni singolo osso rimbalza e rotola via in maniera assolutamente credibile, urtando contro eventuali oggetti e pareti"*.

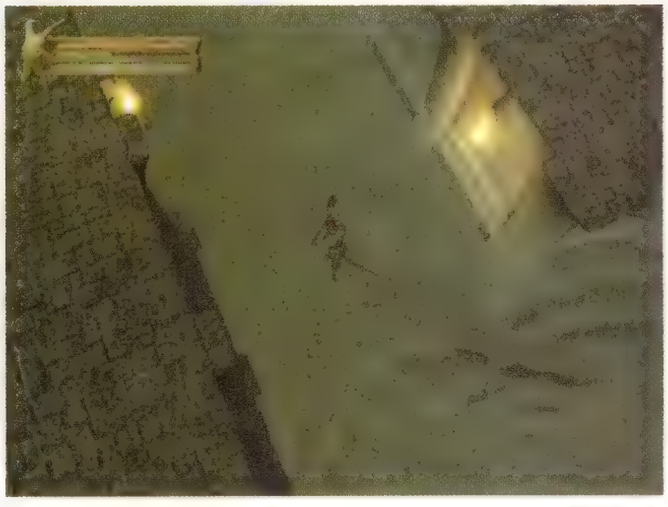
Come se ciò non bastasse a ribadire la qualità del motore grafico su cui poggia **BGDA**, è utile registrare l'uso di texture altamente definite e l'eliminazione delle scalettature attraverso l'impiego dell'anti-aliasing. Impossibile? A giudicare dal filmato visionato da **Super Console** e dalle foto a corredo di questo articolo, non sembra proprio.

Previsto per la fine di quest'anno negli States esclusivamente su PlayStation2, **Baldur's Gate: Dark Alliance** sarà composto da 30 livelli dalle ambientazioni più diversificate, offrirà la selezione fra 3 tipologie di alter ego (ognuno con il suo repertorio di specifiche abilità) e includerà una modalità di gioco in coppia in cui due utenti, impiegando ognuno il proprio personaggio custodito su memory card, potranno attraversare contemporaneamente le lande dei Forgotten Realms uniti da nobile spirito collaborativo. A questo punto non resta che attendere **BGDA** al varco, nella speranza che il team di sviluppo riesca a tradurre il tutto in un'esperienza ricreativa soddisfacente e soprattutto avulsa dalla ripetitività storicamente associata al genere.





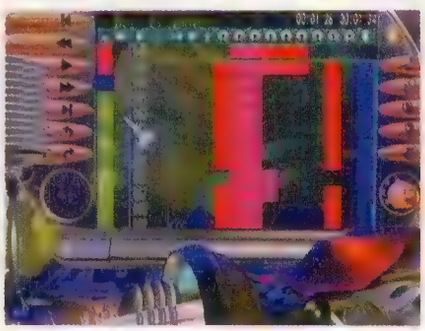
Le foto non rendono giustizia al realismo delle increspature dell'acqua prodotte da qualsiasi oggetto poligonale vi entri in contatto. Davvero splendido.

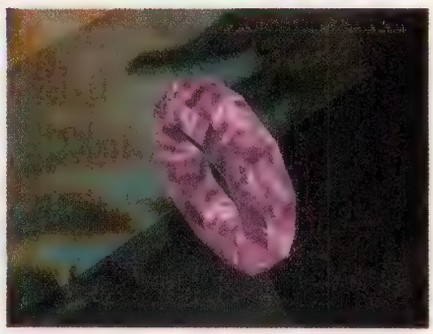


FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **JESTER INTERACTIVE** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 MULTITAP** DATA DI USCITA **APRILE**

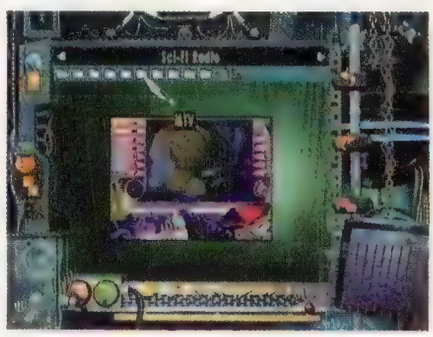
MTV Music Generator 2.0

Individuando nella complessità dell'interfaccia una delle ragioni dell'insuccesso commerciale americano di **MTV Music Generator 2.0**, Jester Interactive propone per PS2 un sequel dall'interfaccia più pratica ed immediata.





Ogni campionamento è disponibile in formato a 11, 22 e 44 Khz.

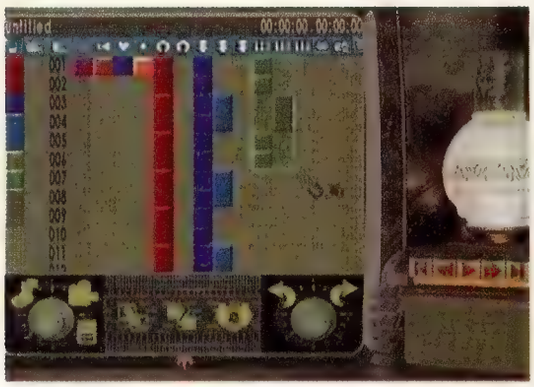


L'interfaccia grafica può essere alterata stilisticamente scegliendo tra dieci skin dai soggetti più diversi.

L'idea di realizzare su PlayStation un programma di generazione di brani musicali è stata indubbiamente una scelta coraggiosa da parte di Jester Interactive e Codemasters, una scelta fortunatamente seguita da una risposta di pubblico piuttosto positiva. Ben 360.000 sono le copie vendute del primo **Music** (uscito nel '97), numero salito a 500.000 per il sequel **Music 2000** (convertito anche per PC). Non è stato altrettanto fortunata l'edizione per il mercato americano che, nonostante la licenza MTV e le critiche positive espresse dalla stampa specializzata, ha ottenuto risultati ben al di sotto delle aspettative. Nel realizzare la versione di **Music** per PS2, Jester Interactive ha deciso di semplificare ulteriormente il programma, nella speranza di renderlo più assimilabile per il pubblico di massa e quindi più attraente, aumentandone nel contempo le potenzialità offerte dalle capacità dell'hardware PS2. La versione beta di **MTV Music Generator 2.0** provata da **Super Console** evidenzia questi sforzi rivelandosi estremamente più pratica e prestante rispetto alle sue precedenti incarnazioni. Il numero di canali audio di cui può essere composto un brano è ora cresciuto a quarantotto, quantità che, unita alla maggiore memoria RAM a disposizione, consente di ottenere brani musicalmente più articolati. Suoni, campionamenti e riff hanno subito un netto miglioramento sia in termini di quantità sonora che artistici.

Sebbene la selezione dei generi in cui sono divisi i campionamenti sia rimasta invariata (breakbeat, garage, house, indie, pop, rhythm and base, rock e trance), l'ampia scelta di materiale messa a disposizione dell'utente gli permette di concretizzare la sua ispirazione musicale senza scendere a troppi compromessi.

Grazie alla licenza MTV, **Music Generator 2.0** vanta la presenza di sample realizzati da svariati artisti tra cui Anita Kelsey, Cathl Ogden, Chyna Gordon, Derek Green, Kelth Murrel, Peter Howarth, Rick Hanley. Steve Lee e Zee Asha. Ad essi si possono aggiungere campionamenti realizzati tramite un dispositivo USB che permette di acquisire dati da fonti audio esterne. Ugualmente semplice la generazione del brano, le cui tracce si sviluppano ora in verticale anziché in orizzontale. L'impiego della tavolozza per la sistemazione degli elementi selezionati ne snellisce la gestione evitando la continua apertura dei menu (un'operazione di alleggerimento ottenuta anche grazie alle maggiori prestazioni di PS2, che consente un più rapido caricamento e spostamento dei dati.) La maggiore velocità di accesso ai file ha giovato anche alla Jam Session, non più afflitta dalle fastidiose pause occorrenti ogni qual volta si assegnava un differente campionamento o suono alla console. Accessibile da un massimo di quattro persone via multi-tap, la Jam Session sfrutta le funzioni analogiche di DualShock2 per-



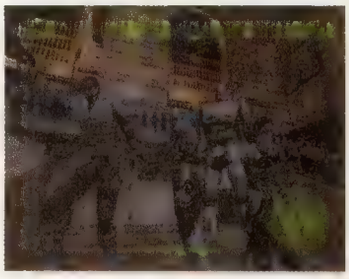
Nel Jam Session Mode si genera musica ed immagini assegnando suoni, campionamenti ed effetti grafici ai tasti del pad. Lavoro che può essere registrato, riprodotto e salvato su memory card.

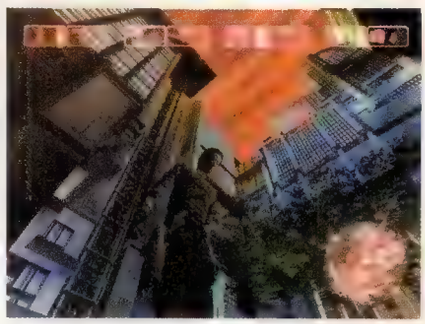
mettendo di alterare il volume degli effetti generati variando la pressione sui pulsanti. La necessità di ottimizzare l'interfaccia di controllo per l'uso mediante joypad ha portato Jester Interactive a scartare l'inclusione di un sistema secondario che preveda l'uso di mouse e tastiera USB. Ciononostante l'utilizzo del pad non risulta eccessivamente scomodo, anche grazie alle numerose opzioni di personalizzazione. Seguendo una moda diffusasi negli ultimi anni fra le applicazioni per PC, l'interfaccia grafica di **MTV Music Generator 2.0** può essere personalizzata scegliendo tra dieci differenti "skin" dai soggetti più disparati (in alcuni casi l'estro artistico dei grafici di Jester Interactive ha prevalso sulla funzionalità). L'elemento meno convincente di **MTV Music Generator 2.0** è il generatore di immagini tridimensionali. Gli effetti psichedelici che si ottengono selezionando semplici modelli poligonali, luci ed inquadrature sono nettamente al di sotto di quanto si potrebbe realizzare con il "sintetizzatore grafico" del sistema Sony. Grazie all'incremento delle prestazioni audio e alla semplificazione dell'interfaccia di controllo, l'edizione PS2 di **MTV Music Generator 2.0** si rivolge ad una fascia d'utenza più ampia rispetto a quella conquistata dai suoi predecessori. La possibilità di attingere a fonti audio esterne via USB unita alle semplificazioni apportate al sistema di gestione, consente di esprimere la propria creatività musicale con il minimo sforzo e con risultati non troppo dissimili da quelli ottenibili con i programmi professionali. Questa, almeno, è la prima impressione di **Super Console**. Per un parere definitivo non vi resta che attendere il prossimo numero…

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CORE DESIGN** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

Project Eden

Fra il desiderio di innovare e il rischio di non riuscirci come si vorrebbe, Core Design sembra voler temporeggiare. Ma afflitto da una lunga serie di rinvii, **Project Eden** quasi comincia a denunciare una sottile arretratezza estetica rispetto alle produzioni più moderne. Il titolo Eidos dovrà quindi necessariamente spaccare sul versante del gameplay se vorrà bissare il successo della tettuta primogenita dei suoi creatori.





Considerata la parziale autonomia arbitrale di cui godono i propri compagni di squadra, l'intelligenza artificiale dovrà svolgere il suo lavoro in maniera più che discreta. In caso contrario i risultati potrebbero essere più devastanti di quelli registrabili in altri contesti ludici.

Costato oltre tre anni di sviluppo ed in arrivo su PC e PlayStation2 a fine anno, **Project Eden** segna il definitivo ritorno di Core Design sulla scena videoludica. Per la prima volta, dopo un lungo periodo di letargo, il team inglese si espone al rischio della sperimentazione concependo uno sparatutto in terza e prima persona vissuto attraverso quattro alter ego digitali contemporaneamente. Il giocatore gestisce e comanda un gruppo di quattro unità dell'Urban Protection Agency (UPA) incaricato di perlustrare i bassifondi di mastodontiche città "termitiche" per una missione di recupero. Alcuni ingeneri, infatti, sembrano spariti nel nulla: scesi per riparare un guasto ad una fabbrica, non hanno più fatto ritorno. Sarà quindi compito del giocatore rimettere in funzione lo stabilimento e scoprire quale sorte sia toccata ai tecnici.

Di **Project Eden** si è parlato più volte su queste pagine tant'è che tutto quello che c'era da dire sul "progetto" di Core Design è già nella memoria di chi legge (o almeno così dovrebbe essere…). L'unico aspetto poco chiaro del prodotto era la qualità della realizzazione tecnica. **Project Eden** nasce infatti come progetto PC e l'idea solo successiva di allargare lo sviluppo verso il nuovo sistema Sony, solleva i soliti quanto inquietanti interrogativi. Ormai è palese che un gioco sviluppato altrove e convertito su PlayStation2 difficilmente riesca a sfruttare quantomeno il 30% del potenziale del sistema. Già di per sé biasimabili, le "conversioni facili" portano sul 128bit Sony prodotti endemicamente fallaci. Titoli sviluppati su sistemi dall'architettura antitetica rispetto a quella proposta dal chipset ideato da Kutaragi ed il suo team non possono pretendere di girare allo stesso modo su PlayStation2. Era vero in passato, è ancor più vero oggi. Sviluppare giochi PS2 richiede totale dedizione, attenta pianificazione, escogitare routine specifiche per un sistema più specifico che mai. Questo se si intende sfruttarne un potenziale dignitoso, sia chiaro. Ritornando al discorso su **Project Eden**… dove si pone il titolo di Core Design in questa dicotomia? E' un titolo solo "convertito" o "ripensato" per PlayStation2? Le ultime foto distribuite da Eidos, esplicitamente relative alla versione console, fanno un po' di chiarezza. Se si esclude il down-grade della risoluzione, è difficile trovare gravi indizi di distinzione fra questa e la versione PC di **Project Eden**. Ovviamente la prova del nove si farà in pista, quando **Super Console** avrà occasione di vedere il gioco in movimento, ma, sinceramente, le immagini lasciano ben sperare. Del resto, per quanto architettonicamente imponenti, le scenografie appaiono un tantino spoglie rispetto all'offerta attuale e le texture sufficientemente ripetitive da non offrire particolari sfide alla tecnologia Sony. Anche i modelli di protagonisti e nemici sembrano soffrire della medesima carestia poligonale, denunciando una complessità strutturale decisamente ordinaria. Per farla breve, la conversione di **Project Eden**, per quanto approssimativa possa essere, difficilmente deluderà le aspettative del pubblico. La volontà di Core Design di spremere più idee che caramelle nel pacchetto ludico in consegna a settembre (si spera) ha dirottato risorse verso lo sviluppo del gameplay piuttosto che della cosmesi. Un gameplay che promette di soffiare aria refrigerante nel genere sempre più evanescente dello sparatutto in terza persona. L'idea di offrire al giocatore il controllo di quattro personaggi, ognuno con le proprie specifiche caratteristiche, immersi in ambienti cupi popolati da uomini ed animali morfologicamente instabili, se poco approfondita può ridurre il gioco ad una sorta di puzzle game cimeatografico, in cui per aprire la porta A è necessario far attivare prima la leva B all'amico lassù, poi quella C al compagno quaggiù, poi quella D al collega qui dietro. Ecco come un'idea intrigante può fallire se non viene supportata da un poderoso lavoro di "cencettualizzazione". Core Design è in grado di varcare la soglia che separa l'idea sprecata dall'idea azzeccata? Possono i creatori di **Tomb Raider** reinventare il genere che loro stessi hanno concepito (se si esclude, com'è ormai consuetudine fra giornalisti, **Fade to Black** di Delphine Software)?

Spedizioni in 24 ore..

Pagamento in contrassegno..

Risposta ad ogni E-mail..

Completa e rapida risoluzione di ogni problema..

Dopo aver comprato si dorme tranquilli..

WWW.ASTROCOMPUTER.IT

ASTRO COMPUTER

Una certezza

ⓘ FORMATO **PS2/PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **STUDIO LIVERPOOL/STUDIO 33** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **26 APRILE**

Formula One 2001

"**Formula 1** è un titolo che farà a lungo parlare di sé".
(**Super Console** 29 - settembre '96)

Nella versione PS2 del gioco (sopra) le condizioni meteorologiche possono cambiare radicalmente durante la gara, modificando velocità e maneggevolezza della monoposto, oltre che, ovviamente, la visibilità del giocatore.

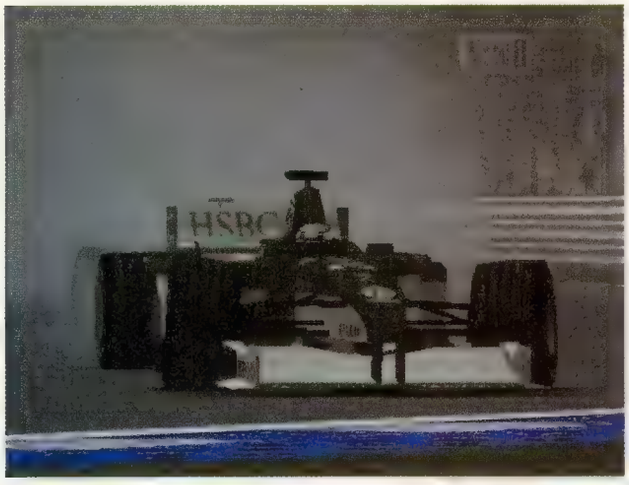
Utilizzando la visuale dalla telecamera montata sulla monoposto è possibile tenere d'occhio gli specchietti retrovisori. O perlomeno tentare di farlo…

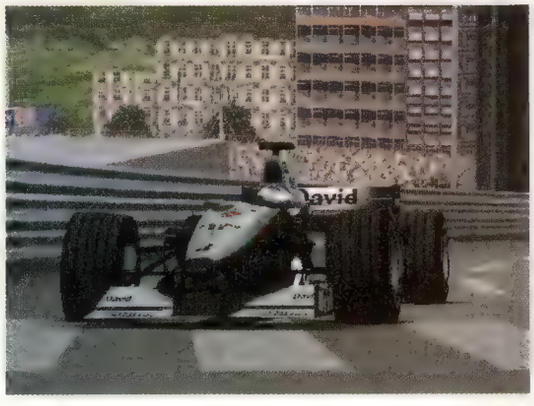
Nella storia di PlayStation le simulazioni di Formula 1 rivestono un ruolo d'importanza fondamentale. Quando si parla di killer application per la console Sony, i titoli che vengono nominati sono sempre i soliti **GranTurismo**, **Final Fantasy**, **Tekken**… Ma un esame più attento dei primi anni di vita di PlayStation non può non mettere in luce l'importanza che i primi **Formula One** di Psygnosis hanno avuto nel favorire la diffusione della macchina di Kutaragi in Europa. Assetati di F1, nonostante le poco esaltanti prestazioni della Ferrari di quegli anni (o forse proprio per quello), molti appassionati nostrani di questa disciplina automobilistica sono stati letteralmente folgorati dal simulatore della software house di **Lemmings**, spingendo le vendite di PlayStation sempre più in alto per la gioia di Sony e Psygnosis, all'epoca due entità separate. Non è un caso che il capostipite della saga a quattro ruote sia stato il primo titolo PlayStation a superare il milione di copie vendute in Europa (in soli sei mesi) e a quanto pare, a distanza di quasi sei anni, il franchise sembra offrire ancora un richiamo non indifferente per il grande pubblico, visto che la serie (contando anche il recente **Formula One 2000**) ha piazzato oltre 5.5 milioni di unità in tutto il mondo. Facile capire quindi perché Sony Computer Entertainment continui a versare nelle profonde tasche della FIA montagne di soldi per continuare a usufruire della licenza ufficiale del Campionato del Mondo…

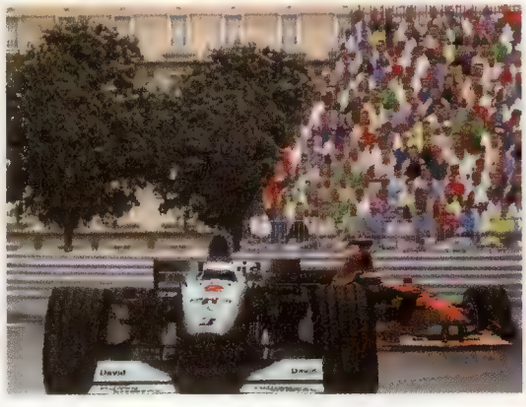
Formula One 2001 rappresenta senza alcun dubbio il giro di boa per la popolare serie. Da una parte SCEE s'é premurata di fornire agli utenti PSone un titolo di sicuro interesse in un periodo inevitabilmente di magra per la gloriosa console Sony, affidando l'ultimo episodio al collaudato team Studio 33; dall'altra **Formula One 2001** segna il passaggio del franchise su PS2, con il primo titolo della saga destinato al nuovo hardware e con un team di sviluppatori interno. In realtà quest'ultima novità è tale solo sulla carta: Studio Liverpool è compostoin larga parte da ex-dipendenti Psygnosis, quindi il passaggio di consegne è totalmente indolore.

Il gioco annovera tutte le caratteristiche indispensabili per un simulatore di questa portata. Tanto per cominciare il roster di vetture e piloti è aggiornato alla prima gara di Melbourne di un mesetto fa: abbiamo quindi la vettura dell'alieno Schumacher con uno sfavillante numero "1" sulla carrozzeria, Juan Montoya a bordo della sorprendente Williams, Button sulla Benetton e compagnia bella. Anche il set di circuiti è stato elaborato con le modifiche strutturali della scorsa stagione: Monza, ad esempio, ha una nùova chicane e Suzuka un nuovo ingresso ai box.
Per quanto riguarda il "cuore" del gioco, è ovviamente impossibile accomunare le due versioni di **Formula One 2001**, anche se il lavoro svolto da Studio 33 su PSone, a giudicare dalla versione beta provata da **Super Console**, sembra meritevole di lode: i progressi dimostrati nel passaggio dalla pessima edizione '99 a quella dell'anno scorso sono continuati in **F12001**, e, mantenendo un frame rate molto buono, sono stati introdotti nuovi effetti particellari, particolarmente evidenti durante gli scontri con altre vetture o con i guard rail. Ma gli incidenti non sono ora l'unico modo per mettere fuori gioco una monoposto: gli sviluppatori britannici hanno lavorato parecchio sui danni riportabili da ogni vettura, così che le quattroruote sono passibili di foratura o esplosione di un pneumatico, nonché del classico incendio del motore, con conseguente fumata dal posteriore dell'auto. E a proposito di motore, stando alle dichiarazioni di Studio 33, il suono di ogni monoposto dovrebbe essere ora radicalmente differente da quello dei suoi concorrenti. Fidiamoci.

Ancora più interessante la controparte PlayStation2, che promette di superare in scioltezza la concorrenza di UbiSoft ed Electronic Arts. Al di là delle ovvie differenze estetiche rispetto alla versione PSone, i programmatori di Studio Liverpool hanno inserito alcune caratteristiche interessanti, meritevoli d'attenzione. La prima è senza dubbio l'implementazione di una modalità analogica ad affiancare quella classica, tesa a sfruttare le potenzialità di







Formula One 2001 *vanta un dettaglio visto poche volte nelle simulazioni di questo genere su PSone: ciò nonostante, il frame rate appare convincente e non sembra subire mai rallentamenti.*

DualShock2: con questo sistema di controllo, i tasti deputati alla gestione di acceleratore e freno non sono *pressure sensitive*, ma lo è invece il tasto dorsale L1, "incaricato" di simulare la frizione. Disattivando ogni tipo di aiuto computerizzato (ABS, controllo della trazione e cambio automatico) diventa essenziale dosare accuratamente la potenza erogata dai ruggenti motori della F1: la frizione viene infatti utilizzata soprattutto alla partenza, in caso si spenga il motore dopo un incidente o per eseguire rapidamente un 180° e riportare la vettura in traiettoria a seguito di un'uscita di pista. Le prime partite con questo sistema di controllo non sono proprio agevoli e più di una volta il giocatore sarà tentato di partire sgommando, con conseguente slittamento delle ruote, perdita d'aderenza e urto contro il muretto. Ma dopo una buona dose di pratica l'impiego del tasto L1 in questo senso appare come una piacevole novità (comunque disattivabile in caso di eccessiva frustrazione). Un'altra aggiunta gradevole è rappresentata dalla possibilità di salvare la partita in qualsiasi momento, anche nel bel mezzo di una gara: un'opzione interessante per chiunque abbia il fegato di disputare un Gran Premio dalla lunghezza identica a quella della controparte reale.

Nella versione preliminare testata da **Super Console**, l'elemento in grado di differenziare il titolo SCEE dai vari **F1 Racing Championship** e **F1 Championship Season 2000** è rappresentato senza alcun dubbio dagli incidenti. Uno sguardo al replay in caso di scontro fra tre o più macchine è sufficiente per apprezzare la complessità delle routine fisiche implementate da Studio Liverpool: le auto si alzano, si ribaltano, perdono gli alettoni, urtano una ruota che vaga rimbalzando per la pista… Si comportano insomma come monoposto reali. Certo, i programmatori inglesi hanno lasciato qualche concessione alla spettacolarità e a volte basta un urto non troppo forte contro un muretto per vedere decollare la propria monoposto, ma resta il fatto che le collisioni siano fra le migliori mai viste in un gioco di Formula 1. Il tutto con un frame rate che dovrebbe rimanere costantemente sui 60 fps (la beta provata denunciava qualche calo nelle situazioni di particolare "affollamento", ma gli sviluppatori di Studio Liverpool si sono detti certi di poter risolvere ogni problema in questo senso).

Buona la grafica e anche se le ambientazioni non fanno gridare al miracolo, la cura riposta nel realizzare le monoposto e le animazioni della pit crew è evidente. Molto strano l'effetto adottato dai programmatori per simulare la luce che filtra fra le nuvole: il look non è quello "finto" dei raggi che oltrepassano le foglie in **GT3 A-Spec**, ma a volte si ha quasi la sensazione di assistere a un disturbo del proprio televisore descrivibile come una variazione della luminosità in alcune zone dello schermo. Siamo curiosi di vedere come verrà ottimizzato quest'effetto nella versione finale.

Le modalità di gioco sono diverse e comprendono la classica gara singola, il Campionato del Mondo, un multiplayer a due col solito split-screen, un Time Attack con la possibilità di avere fino a 16 giocatori concorrenti e un bizzarro Spectator Mode, in cui l'utente è chiamato a sorbirsi un Gran Premio interamente gestito dalla CPU, potendo però scegliere fra una moltitudine d'inquadrature. Er… Quattro sono i livelli di difficoltà, con l'ultimo (Pro) in cui il giocatore non può sfruttare nessun aiuto computerizzato e dove l'IA degli avversari ricalca alla perfezione quella delle loro controparti reali, grazie a oltre 30 parametri adattati da Studio Liverpool per "caratterizzare" ogni singolo pilota.

Nel complesso **Formula One 2001** si preannuncia come un titolo sicuramente meritevole d'attenzione: con ogni probabilità l'ultimo episodio di questa popolare serie non stravolgerà il genere automobilistico, ma, soprattutto su PS2 (dove mancano ancora simulazioni di Formula 1 di qualità), il titolo inglese non può che essere accolto in maniera positiva. E considerando che il gioco è stato in lavorazione per "soli" 15 mesi, non osiamo immaginare cosa sia possibile aspettarsi dal prossimo episodio del franchise, magari arricchito con una modalità per il gioco online…

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **8 MULTITAP** DATA DI USCITA **DISPONIBILE**

Winning Eleven 5

Mentre la comunità videoludica mondiale attende **Gran Turismo 3 A Spec** e **Metal Gear Solid 2**, quella specificatamente europea ha gia la sua killer application per PS2. Almeno di importazione...

Assente nel corso del gioco vero e proprio, l'arbitro compare solo durante le sequenze di ammonizione o espulsione.

Winning Eleven 5, la simulazione calcistica definitiva (?), è già sugli scaffali dei negozi giapponesi dal 15 marzo scorso. Nonostante lo scarsissimo sforzo divulgativo prodotto da Konami a dispetto di quello dimostrato in occasione del lancio di **Jikkyou World Soccer 2000** (aka **ISS**), **Winning Eleven 5** è volato dagli scaffali dei negozi d'importazione come sabbia al vento. Altro che **Madden NFL 2001**: è "Winning" il titolo sportivo che in Europa trascinerà le vendite di PS2 verso le vette tracciate da Sony. Se il responso del pubblico nostrano all'uscita dell'edizione giapponese del soccer game di KCET è un'indicazione di cose a venire, la divisione europea di Konami e con lei Halifax possono dormire sonni tranquilli. **Winning Eleven 5** spacca.

L'impietoso asincronismo fra la chiusura del numero e l'arrivo del medesimo nelle edicole mina alle fondamenta il tempismo con cui **Super Console** cerca sempre di informare i suoi lettori, e stavolta, ci duole dirlo, la triste contingenza ha coinvolto proprio uno dei titoli più attesi da tutta la ciurma redazionale. Ecco quindi un'anteprima impropria su un gioco ormai disponibile di importazione da più o meno tre settimane. Potevamo deciderci prima? Macché, magari. Fosse per noi non ci sarebbe stato numero di **Super Console** senza almeno una pagina dedicata a **Winning Eleven 5**, ma, come già detto all'inizio, Konami ha mantenuto un riserbo allucinante concedendo solo all'utenza nipponica visioni anzitempo del titolo di KCET in contesti propagandistici di dubbio risalto. Solo adesso, mentre la redazione stacca la spina per concedersi il riposo che merita, arriva la bomba, la notizia che **Winning Eleven 5** non delude le aspettative.

Informazioni frammentate disegnano i connotati della miglior simulazione calcistica mai realizzata. Come prevedibile, **Winning Eleven 5** non rivoluziona la serie, ma la migliora ulteriormente. Sebbene le animazioni rimandino alla versione a 32bit, i 60fps costanti di aggiornamento video e la superiore risoluzione donano un realismo inusitato all'esperienza ludica. Le fattezze dei calciatori, di conseguenza, beneficiano dell'inondazione di poligoni prodotta dal nuovo sistema Sony, offrendo volti immediatamente riconoscibili (da notare gli occhiali protettivi indossati da Edgar Davids) e particolari precedentemente impensabili. Elementi scenici accessori come fumogeni e coriandoli accompagnano l'ingresso in campo delle due formazioni in stadi magnificamente riprodotti (San Siro, in particolar modo, incute quasi timore reverenziale). L'elenco delle squadre incluse nel pacchetto ludico annovera 53 formazioni nazionali e 32 di club aggiornati all'attuale stagione calcistica. Tutti i nomi dei giocatori (sebbene fedeli nell'80% dei casi a quelli reali – merito della licenza FIFPro) sono comodamente editabili.

Ma la meccanica di gioco? Domanda lecita a cui **Super Console** non può che rispondere con le cautele imposte dal caso. Sembra che l'animo simulativo del soccer game Konami sia stato ulteriormente amplificato. Costruire azioni riconducenti ad occasioni da goal appare impresa ancora più ardua che in passato. Vuoi per un'apparente reattività dopata degli avversari, vuoi per alcuni ritocchi al sistema di controllo, vuoi per l'animazione estremamente realistica del pallone, in **Winning Eleven 5** si segna solo se si è in grado di attraversare il campo costruendo

armoniose azioni corali soggiaciute da un'accurata pianificazione strategica. Quest'ultima dovrà inoltre tenere in considerazione le specifiche caratteristiche dei giocatori coinvolti nell'azione, in **WE5** più marcate rispetto alle precedenti edizioni.

Le novità apportate al sistema di controllo sono diverse, ma non eccessivamente drastiche da risultare indigeste ai fan. Anzi (parrebbe). La modalità di esecuzione degli uno-due è stata modificata per offrire una maggior libertà decisionale al giocatore. Eseguendo la nota combo L1+⊗ il ricevitore non rispedisce il pallone al mittente fintanto che il giocatore non gli ordina di farlo. In questo modo è concessa la possibilità di "cambiare idea" e spezzare la triangolazione per alleggerire il pallone altrove. Ma l'aspetto più intrigante ed apparentemente rivoluzionario del sistema di controllo di **WE5** verte attorno all'uso dello stick analogico destro. Basta inclinare quest'ultimo verso uno qualsiasi dei 360° per eseguire passaggi rasoterra nella relativa direzione. Ma non solo. Premendo il mai abbastanza sfruttato tasto R3 (sottostante lo stick di destra per chi non se ne fosse accorto) è possibile saltare palla al piede per evitare i tackle avversari.

Winning Eleven 5 si preannuncia quindi innovativo nella misura in cui lo sono stati i vari episodi della serie rispetto ai rispettivi prequel e, come è sempre stato il caso con il soccer game di KCET, assuefarsi alla nuova impostazione rischia di determinare un'idosincratica avversione alla precedente (agevolata dall'evidente dislivello cosmetico). A questo punto la domanda sorge spontanea: a quando la versione PAL? L'utenza "ufficiale" stia tranquilla. Sebbene previsto per ottobre, **Super Console** non si stupirebbe se Konami decidesse di anticipare il lancio nel Vecchio Continente di un paio di mesi. Commercializzando il titolo ad ottobre, infatti, Konami rischierebbe di accumulare troppi "pezzi da novanta" (leggi **Silent Hill 2**, **MGS2**, più varie ed eventuali) in un lasso di tempo troppo ristretto per garantire a ciascuno di essi il soddisfacimento dei volumi di vendita previsti. Non solo. La diffusione del seppur imperfetto mod-chip per PS2 minaccia di saturare il mercato di versioni importate, sminuendo la portata del lancio ufficiale. Più in generale **Super Console** non può che dissuadere l'utenza PAL dall'operare una simile scelta: la versione europea di **WE5** promette infatti "notevoli" (a detta degli sviluppatori) migliorie cosmetiche, soprattutto in merito alle animazioni, l'affiancamento di nuovi stadi ai (soli) quattro presenti nella versione giapponese e la correzione di eventuali errori dovuti allo sviluppo evidentemente affrettato del titolo. Appuntamento al prossimo mese per la recensione completa.

La maggior parte del lavoro di adattamento cosmetico della serie alle potenzialità di PlayStation2 è stato dedicato agli stadi, pochi (solo 4) ma imponenti e dettagliatissimi.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EON DIGITAL** SVILUPPATORE **TAITO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 MULTITAP** DATA DI USCITA **10 MAGGIO**

Greatest Striker

Qualsiasi casa decida di realizzare un titolo calcistico dopo l'uscita di **Winning Eleven 2000** merita un plauso per il coraggio dimostrato. In questo caso il plauso è doppio perché Eon ha deciso di distribuire in Europa un titolo in origine destinato unicamente all'utenza giapponese...

I grafici di Taito sembrano aver dedicato particolare attenzione a stadi e fondali vari, oltre che alle animazioni dei calciatori.

Nel World Ranking Mode vengono assegnati dei voti ad ogni reparto della propria squadra, in base al numero di gol segnati, di tackle effettuati con successo, di passaggi riusciti e così via.

Sebbene ancora assenti in questa foto, i cartelloni a bordo campo dovrebbero presentare le immancabili pubblicità, frutto degli accordi stretti da Taito con alcuni famosi marchi sportivi: la versione americana del gioco, ad esempio, è sponsorizzata dall'italianissima Diadora.

L'egemonia di Konami nel settore delle simulazioni pedatorie, per lo meno dal punto di vista qualitativo, è un assunto inconfutabile e che lascia poco spazio per discussioni e dibattiti vari; la casa nipponica ha dimostrato, con **Perfect Striker** prima e con le ultime incarnazioni di **Winning Eleven** poi, di essere un gradino sopra la concorrenza e di riuscire a miscelare in cocktails da sogno una realizzazione tecnica pregevole, una giocabilità perfetta e una longevità apparentemente illimitata. Data la concorrenza, Taito ha preferito evitare lo scontro diretto, dotando il proprio titolo calcistico di una serie di caratteristiche tali da renderlo unico nel suo genere, o quantomeno indirizzato ad un'utenza differente. La peculiarità di **Greatest Striker**, uscito qualche mesetto or sono in Giappone, era da ricercarsi senza dubbio nel controller particolare del gioco, rappresentato da un microfono collegabile ad una delle porte USB di PS2: il giocatore aveva quindi la possibilità di utilizzare il pad e di "integrarlo" con una serie di comandi (una cinquantina circa) che andavano strillati nel microfono. Questo dava vita a situazioni del tutto particolari permettendo all'utente, ad esempio, di controllare un terzino e di urlare al portiere di uscire. Il microfono poteva essere usato anche per navigare fra i menù di gioco e offriva uno spiraglio interessante su una possibile direzione futura dei titoli sportivi su PlayStation2.

La versione europea del gioco, con ogni probabilità, non supporterà l'originale periferica di Taito. In compenso Eon Digital Entertainment non s'é limitata al semplice esercizio di traduzione dalla lingua nipponica a quella nostrana, ma ha modificato **Greatest Striker** (questo il nome provvisorio, anche se la release PAL uscirà probabilmente con un altro titolo, com'è accaduto per la versione statunitense, chiamata **Soccer America International Cup**) in modo tale da renderlo più appetibile ai palati del pubblico europeo. Dobbiamo quindi segnalare ora la possibilità di utilizzare un sistema di controllo semplificato, che deputa ad un unico tasto l'assolvimento di tutti i comandi: passaggio, tiro e scivolata. Puzza un po' di retrogaming, ma potrebbe essere un'opzione apprezzata dai videocalciatori in difficoltà col sistema di controllo tentacolare di **Winning Eleven 5**: i veterani del titolo KCET avranno comunque a disposizione una configurazione "completa", con finte di passaggio e lanci filtranti. Interessante anche il World Ranking Mode, una modalità in cui il giocatore è chiamato ad affrontare tre partite, al termine delle quali viene affibbiato un punteggio ad ogni reparto della squadra (difesa, centrocampo e attacco): la struttura di questa modalità è tale da incentivare lo sviluppo di azioni corali, in modo tale che anche i giocatori più arretrati possano contribuire all'innalzamento del voto del proprio reparto. Sulla falsariga della demo di **Metal Gear Solid 2**, sarà poi possibile postare il proprio punteggio su un sito web apposito e confrontarlo con quello dei giocatori di tutto il mondo.

Per il resto, **Greatest Striker** vanta l'immancabile repertorio di ogni titolo calcistico di inizio millennio: una quarantina di squadre nazionali, una modalità multiplayer a quattro giocatori, diverse condizioni meteorologiche... Niente di nuovo sotto il sole insomma, ma al momento manca ancora una simulazione calcistica PAL per PlayStation2 meritevole d'attenzione, e nell'attesa della versione europea di **Winning Eleven 5**, il titolo di Taito potrebbe costituire un piacevole passatempo. Maggiori dettagli nell'imminente recensione.

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato

"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00 SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

Digitalnet

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

VIA VIRGINIA, 1/3 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

FAX 06/7858177

E-mail: info@digital-net.it

Sito: www.digital-net.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?

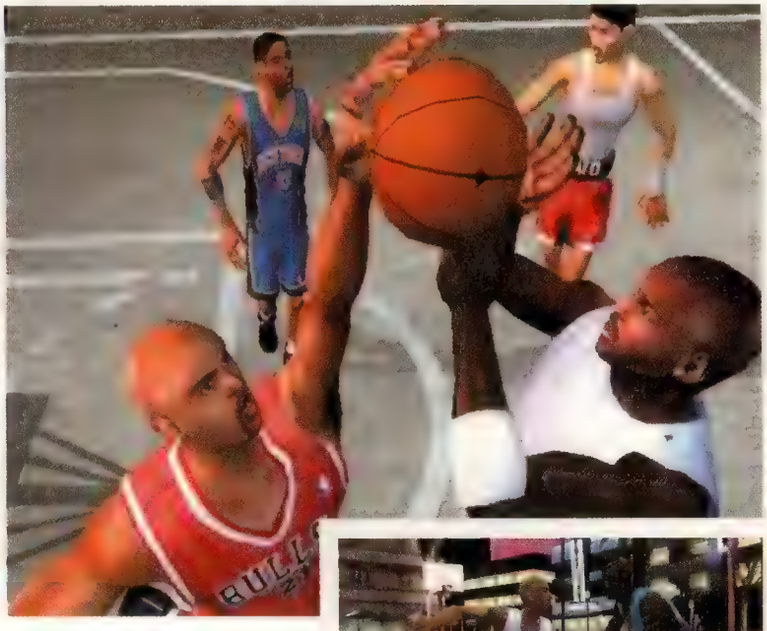
Contattateci

NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA SPORTS BIG** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **6 MULTITAP** DATA DI USCITA **GIUGNO**

NBA Street

The Destroyer, Earl "The Goat" Manigault, Pee Wee Kirkland, Connie Hawkins, The Terminator... La storia dei playground americani è piena di giocatori leggendari che non sono mai riusciti a sfondare fra i professionisti. Ma EA Sports sta per portare finalmente le stelle della NBA sui campetti digitali della PS2...



La varietà nella caratterizzazione dei personaggi appare eccellente: i cestisti sono notevolmente diversi fra loro e per i più esigenti è disponibile la classica opzione per creare il proprio giocatore da zero.

Eseguendo una mossa speciale, è possibile far salire il Momentum Meter, che permette di realizzare mosse ancora più spettacolari: quando la barra ha raggiunto il livello massimo, ogni canestro realizzato viene automaticamente sottratto dal punteggio dell'avversario.

SSX è stata sicuramente una delle sorprese più piacevoli dei primi mesi di PlayStation2 in occidente: la decisione di Electronic Arts di realizzare un titolo di snowboard che puntasse più sulla spettacolarità che sul realismo (con la relativa creazione di un'etichetta che affiancasse il classico EA Sports, sinonimo ormai di simulazione videoludica estrema) ha lasciato soddisfatti i neoutenti PS2, dando una dimostrazione pratica di quanto siano migliorati tecnicamente gli sviluppatori della casa americana. Il secondo prodotto ad uscire sotto il marchio EA Sports Big sarà un titolo cestistico, molto più vicino concettualmente allo spettacolare **NBA Jam** che al "classico" **NBA Live**. **NBA Street** è incentrato infatti sugli scontri tre-contro-tre da playground, in cui tattiche e spirito sportivo lasciano il posto al dinamismo dell'azione e ad un gioco estremamente "fisico", con conseguente guadagno della spettacolarità e, ovviamente, del divertimento per chi gioca. I game designer canadesi hanno deciso di eliminare ogni penalità per favorire il fluire dell'azione: è quindi possibile stoppare la sfera in parabola discendente oppure tirare mazzate al giocatore in possesso di palla. L'enfasi è stata posta sull'ampio set di mosse a disposizione di ogni atleta: il repertorio include crossover, palleggi dietro la schiena, tiri in sospensione e, ovviamente, una pletora di schiacciate tali da far impallidire il Dominique Wilkins di quindici anni fa. Sebbene il sistema di controllo sia piuttosto classico nella sua semplicità (con alcune combinazioni di tasti dorsali e ● per eseguire le mosse più spettacolari), è possibile impratichirsi coi comandi nella modalità Street School, dove la CPU blocca l'azione *Matrix-style* nei momenti in cui il giocatore può compiere una mossa particolare, istruendolo sul da farsi. L'esecuzione di mosse "da circo" è al centro anche della modalità Show Off, in cui il punteggio è assegnato in base al numero e all'entità delle schiacciate portate a termine, delle palle rubate e di ogni mossa che possa in qualche modo far esaltare il pubblico. Il cuore del gioco è però rappresentato dal City Circuit, un torneo in cui il giocatore è chiamato ad esibirsi su differenti playground (alcuni inventati, come quello di San Francisco nei pressi del Golden Gate, altri realmente esistenti, quali lo storico Rucker Park di New York). Ogni squadra ha un roster di cinque atleti, provenienti sia dalla NBA che dai campetti statunitensi: per quanto riguarda questi ultimi, molti personaggi sono frutto della fantasia dei game designer EA e ricalcano gli stereotipi del genere (si va dal classico rasta al solito nipponico), ma la casa americana sta trattando per includere in **NBA Street** alcune leggende dei playground nordamericani. Ad ogni partita vinta nel City Circuit, il giocatore ha la possibilità di scegliere un cestista della squadra battuta e inserirlo nel proprio quintetto; l'obiettivo è ovviamente quello di arrivare alle ultime partite con i migliori atleti possibili, anche perché per vincere il torneo bisogna avere a che fare con un certo Michael Jordan...

Da quanto visto finora **NBA Street** offre una cosmesi all'altezza della situazione: le animazioni degli atleti, realizzate con il "solito" motion capture, sono eccellenti sia dal punto di vista qualitativo che da quello prettamente quantitativo, e i 60 fps garantiscono all'azione di gioco fluidità oltre all'inevitabile velocità. Esaltante anche il soundtrack, che nasce da un accordo fra EA e la mitica etichetta Ninja Tune: la presenza di artisti come Coldcut, in grado di offrire pezzi dal numero di bpm piuttosto sostenuto, e l'inclusione di un soundtrack dinamico "alla **SSX**", che aumenta e diminuisce di intensità a seconda dello svolgimento della partita, dovrebbero garantire un comparto audio fra i migliori in ambito PlayStation2. **NBA Street** è sicuramente uno dei titoli da seguire con maggiore attenzione nei mesi a venire, anche in virtù di un'opzione multiplayer a sei giocatori che richiamerà alla memoria dei più le sfide due-contro-due dello storico **NBA Jam**: se la giocabilità del titolo EA Sports Big sarà la stessa del capostipite del genere, i possessori di PS2 potranno aggiungere in assoluta tranquillità un altro gioco sportivo alla propria collezione software...

JOYPAD TWIN SHOCK 2

Dual Shock
- Disegnato per creare comfort e performance
- Disponibile in diversi colori

REMOTE CONTROL DVD

- Telecomando SENZA FILI
- Design ergonomico ed elegante
- Materiale antiscivolo
- Porta passante per collegare il joypad

VOLANTE MINI WHEEL

- 150° di sterzo
- Dual Shock
- Ergonomico, adatto ad ogni tipo di gioco
- Led luminosi per indicare la velocità

VERTICAL STAND

Design elegante e pratico per posizionare la PS2 in verticale
Porta Memory Card
Porta CD-DVD

ATOMIC™ ACCESSORIES

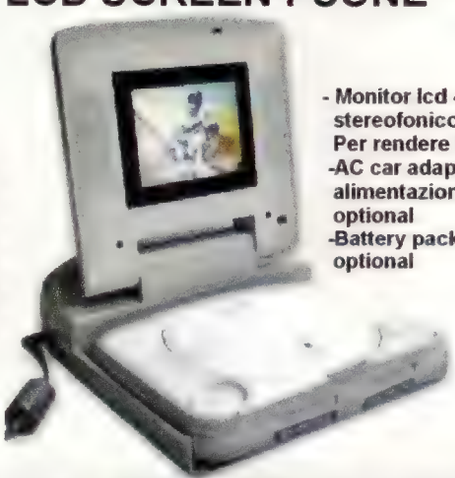
JOYPAD KILLER SHOCK 2

- Completamente analogico
- Dual Shock
- Disegnato per creare comfort e performance
- Disponibile in diversi colori
- AUTO-FIRE
- SLOW MOTIONS

Motorcycle Controller SPEED TRIPLE

- Design realistico
- Dual Shock
- 90° di sterzo
- Led luminosi per segnalare la velocità
- Tasti programmabili
- Controllo realistico dell'accelerazione e del freno.

LCD SCREEN PSONE



- Monitor lcd 4 pollici stereofonico video -in
Per rendere la PSONE portatile
-AC car adapter (cavo di alimentazione accendisigari auto) optional
-Battery pack (batterie ricaricabili) optional

D+ INTERNATIONAL
www.dplus-int.com

www.atomic-accessories.com

I Loghi D+INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

Fennel
BLUKIDS www.upim.it

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
TOYS GARDEN VIDEO
Via Varese, 13 Gallarate (VA)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CAMELOT
Via Meccalé, 15 Biella (BI)

SCOTTI VIDEOGAMES
Piazza Volta, 10 Como
IL GIGANTE CINISELLO B. (MI)
Via De Vizzi Cinisello B. (MI)
IL GIGANTE VILLASANTA (MI)
Via T. Vecellio Villasanta (MI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (ME)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausania (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicattì (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/r Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. La Porta Franche
Erbusco (BS)
GIANNINI MORNATI
Corso Milano, 143 Bovisio Mascriago (MI)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LO)

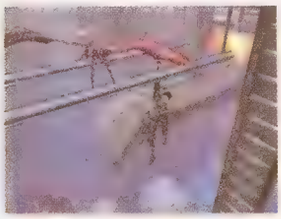
IPER
Carrefour
CENTRO COMMERCIALE ommezeta

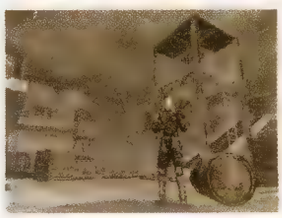
D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel 02 38 199 200 Fax 02 38 199 201

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **DEEP SPACE** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **DISPONIBILE**

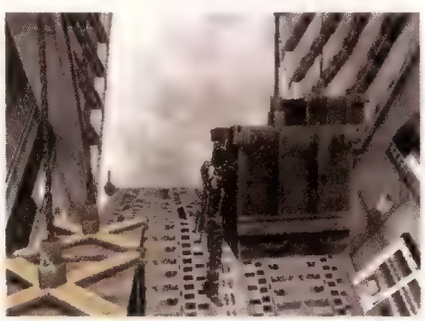
Extermination

Dopo almeno un anno di sviluppo silenzioso, Deep Space ha posto finalmente il sigillo sul suo primo progetto per PlayStation2. Innovativo quanto basta nell'ambito del genere di appartenenza, **Extermination** potrebbe inaugurare un nuovo e promettente filone di horror adventure "da panico".





*L'insidia biologica è banalmente alla base degli eventi narrati in **Extermination**. Stavolta, però, il rischio di infezione interessa anche il protagonista costringendo il giocatore ad equipaggiarsi di antidoti che frenino la propagazione del virus mutogeno nel suo alter ego.*



*Il "region action system", una delle caratteristiche più interessanti di **Extermination**, permette di eseguire manovre complesse con inusitata semplicità.*

L'annuncio di **Extermination** risale ormai alla preistoria dell'era PlayStation2, per la precisione al 18 febbraio del trascorso millennio, giorno in cui, nella cornice del PlayStation Festival 2000, Sony mostrò al pubblico 27 titoli in sviluppo per il suo nuovo sistema (cfr. **SC**68). Da allora, di quei 27 titoli, 26 sono già passati dagli scaffali dei negozi. Il ritardatario è, per l'appunto, **Extermination**, il "panic action adventure" sviluppato nientemeno che dal padre spirituale di **Resident Evil**. No, non Shinji Mikami, bensì Tokuro Fujihara, allora direttore dello sviluppo in casa Capcom, oggi presidente fondatore del team interno a Sony Computer Entertainment, Deep Space.

A giudicare dal prodotto inaugurale di quest'ultimo, appare chiara una marcata predisposizione della softco all'innovazione. **Extermination**, infatti, trascende i canoni del genere inaugurato da Fujihara e Mikami per offrire un'esperienza ludica se non rivoluzionaria, di certo anomala, nonostante la banalità del presupposto narrativo. Dennis Riley è un membro del commando delle forze speciali americane inviato nel Polo Sud per investigare i disordini scoppiati nella base segreta Fort Steward.
A pochi metri dalla zona d'atterraggio l'aereo militare perde l'uso di un motore finendo col muso nella neve. Paracadutatosi prima dello schianto Riley - e con lui il giocatore - dovrà raggiungere la base a piedi e lì partecipare alla più raccapricciante missione della sua vita.

A differenza di **Resident Evil**, **Extermination** offre un sistema di controllo screen relative laddove la direzione del moto dipende dall'orientamento dello stick analogico. Questa soluzione ha favorito l'introduzione di un ricco elenco di azioni complesse, performabili con apparente semplicità. Riley può correre, saltare, arrampicarsi, appendersi, il tutto usando un solo pulsante. Merito dell'ingegnoso sistema di autodeterminazione introdotto dal team di sviluppo. Il sistema infatti permette di eseguire azioni specifiche a seconda della zona in cui ci si trova. Se nei pressi di una scala, basta premere il tasto azione per vedere Riply salirla. Se nei pressi di un dirupo, basta premere il medesimo tasto azione per saltare dall'altra parte e così via. L'inusuale sistema di interazione con la scenografia ha il duplice vantaggio di semplificare i comandi e liberare i tasti del controller per impieghi diversi. Il sistema di puntamento prevede soluzioni analoghe a quelle viste in **Resdient Evil**. La pressione di un tasto dorsale attiva la modalità d'attacco. In quest'ultima, l'uso dello stick analogico sinistro permette di ruotare su se stessi attorno all'asse verticale nonchè indietreggiare/avanzare. Per sparare basta premere il tasto △ mentre agendo su un altro tasto dorsale è possibile attivare la visuale in prima persona. In questo caso lo stick di destra permette di guardarsi attorno. L'apparente macchinosità del sistema di attacco rispetto alla disarmante semplicità di quello meramente esplorativo trova giustificazione nel vasto repertorio di armi ed apparecchi recuperabili dall'ambiente di gioco. Riley è infatti equipaggiato con un particolare fucile mitragliatore SPR4 dotato di due alloggiamenti per l'aggancio con eventuali componenti extra. Al di là di quelli offensivi (lanciagranate, lanciafiamme etc.) meritano menzione aggeggi come mirini laser, visori a infrarossi, torce elettriche e binocoli per tiri da cecchino. Il corposo repertorio di upgrade bellici sottolinea l'orientamento marcatamente action di **Extermination**, aggravato dall'abbondanza con cui il sistema elargisce munizioni e medikit. Ciononostante la vera minaccia per la sopravvivenza di Ripley all'interno della base antartica è costituita dal virus mutogeno di cui sono portatori i mostri presenti a iosa nell'ambiente di gioco. Il contatto con alcuni di essi, infatti, innesca un macabro processo di metamorfosi biologica nel protagonista obbligandolo ad impiegare particolari antidoti in apposite stazioni di "sterilizzazione". Inutile sottolineare l'importanza del fattore tempo una volta subita l'infezione.

Dal punto di vista prettamente cosmetico, **Extermination** non sembra settare nuovi standard, limitandosi ad offrire azione fluida e frenetica senza eccedere in virtuosismi grafici di particolare rilievo. Tanto i modelli poligonali quanto le scenografie sembrano assolvere il proprio esercizio rappresentativo con dignitosa compostezza assicurando un discreto campo visivo seppur a discapito dei dettagli e degli effetti comunemente prodotti dal sistema Sony in altri contesti ludici. Malgrado questa lieve critica, **Extermination** non pecca di fascino, e l'innovativa meccanica di gioco potrebbe rivelarsi piuttosto godibile e l'avventura sufficientemente avvincente da limitare il peso delle negligenze cosmetiche sul giudizio complessivo. Un giudizio che **Super Console** si riserva di esprimere nel prossimo numero.

PIAZZA PIAZZA

Ubi Soft

campionato di videogame

JOIN THE GAME

spizzico - Ubi Soft

spizzico

Nel villaggio Join The Game potrai divertirti gratuitamente

insieme a

ROLLERBLADE · Ubi Soft · GILERA

Nelle Piazze di..

PALERMO	28/29 Aprile
CATANIA	1 Maggio
NAPOLI	5/6 Maggio
BARI	11/12 Maggio
PESARO	19/20 Maggio
ROMA	26/27 Maggio
GENOVA	2/3 Giugno
MILANO	9/10 Giugno
PADOVA	16/17 Giugno
BOLOGNA	23/24 Giugno

Join us!

Partecipa alla nuova edizione del primo campionato di videogame e troverai tutte le novità del settore!
Join The Game 2001, con la collaborazione di UISP, viaggia di piazza in piazza... potrai divertirti con i pattini in linea di ROLLERBLADE o provare il circuito GILERA - guida sicura!

Mettiti alla prova e raggiungi la piazza più vicina alla tua città, iscriviti GRATUITAMENTE a Join The Game e... gioca con noi!

Consulta il regolamento sul sito www.jointhegame.it

Numero Verde 800-011124

www.jointhegame.it

In collaborazione con UISP UNIONE ITALIANA SPORT PER TUTTI

Media partner

max · La Gazzetta dello Sport · Radio Deejay Sound · SUPER

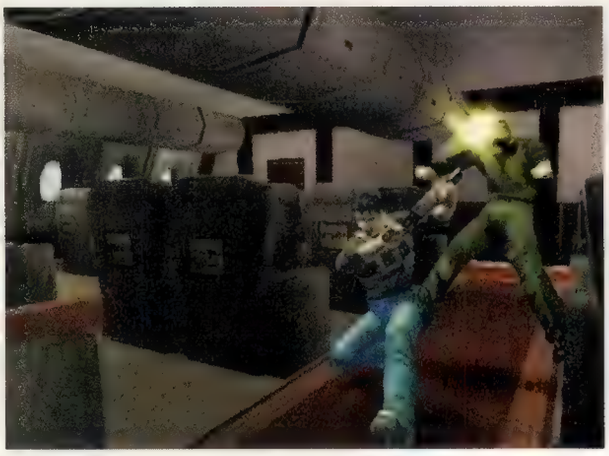
Sono con noi

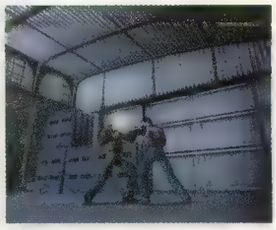
IDL ITALIA ONLINE · Nastro Azzurro · ROLLERBLADE · GILERA

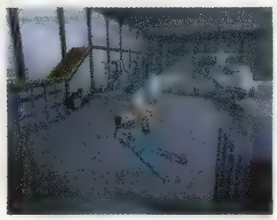
Concept VerdeSport

Dead to Rights

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **2002 (Giappone)**





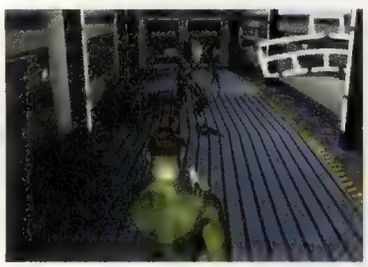


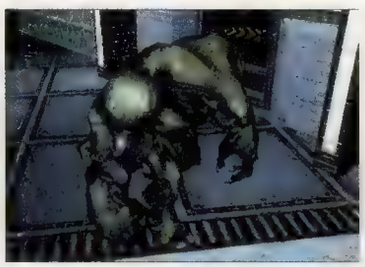
Dead to Rights è l'esponente di un genere videoludico in un certo senso anomalo per Namco. E' di fatto il primo action game in terza persona prodotto dalla casa nipponica che, al pari di altre, ha costruito il proprio impero su riedizioni di franchise arcade-derivati come **Tekken**, **Soul Edge**, **Time Crisis** e **Ridge Racer**. **Dead to Rights**, di converso, si getta nella fitta mischia del genere di appartenenza, rivaleggiando direttamente con produzioni occidentali del calibro di **Syphon Filter**, **Tomb Raider** o il più recente **C-12**. Prendendo spunto dalle produzioni cinematografiche hollywoodiane, il nuovo progetto Namco si focalizza sull'azione pura. Il protagonista è Jack Slater, un poliziotto in fuga da un'ingiusta accusa di omicidio. Facendo appello alle proprie abilità nel combattimento corpo a corpo e nell'uso delle armi da fuoco, Jack dovrà rivendicare la sua innocenza e scoprire chi e perché lo ha incastrato. Sebbene attualmente nelle primissime fasi dello sviluppo, **Dead to Rights** già lascia intravedere ottime potenzialità evolutive del genere. Fra le novità pensate da Namco spicca la possibilità di rallentare l'azione di gioco esercitando diversi livelli di pressione sui tasti analogici del DualShock2, operazione che determina una sorta di slow motion cinematografico concepito per meglio puntare i bersagli e colpirli in punti del corpo specifici (come testa, gambe o braccia). Questa caratteristica acquista rilevanza se si considera l'elevata frenesia dell'azione (Jack può puntare in qualsiasi direzione indipendentemente da quella del moto) e la possibilità di sparare "al volo", tuffandosi a destra e a manca (in stile *Hard Boiled* o *Matrix*, per capirci). Un'altra novità introdotta da **Dead to Rights** è la possibilità di procurarsi pistole, fucili e quant'altro disarmando gli avversari nel corso dei combattimenti corpo a corpo. Sembra infatti che l'elenco degli oggetti acquisibili da Jack non comprenda munizioni, costringendo il giocatore a recuperare armi già cariche dagli avversari. Ne sapremo di più al TGS, o al più tardi a maggio, in occasione dell'attesissimo E3.

Run Like Hell

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Interplay** Sviluppatore: **Digital Mayhem** Supporto: **N/A** Uscita: **Primavera (USA)**

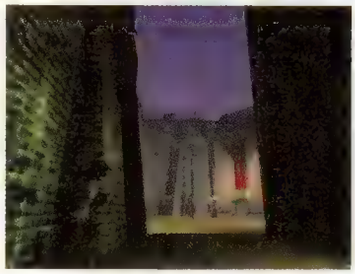
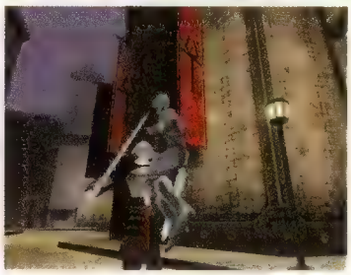
Run Like Hell può essere descritto come un incrocio fra **Silent Hill** e *Aliens*. Dal titolo Konami, questo di Digital Mayhem recupera il sistema di inquadrature dinamico, atto a conferire alle scene un look cinematografico. Dal film di Ridley Scott, invece, deriva il panico, la paura e l'angoscia di chi vive in una stazione spaziale interessata dall'invasione di una poco amichevole razza aliena. Quest'ultima è composta da specie di diversa stazza e potenza (si va dal piccolo animaletto con funzioni di perlustrazione, al gigantesco bisonte antropomorfo d'assalto), alcune delle quali sono in grado di acquisire informazioni dai membri dell'equipaggio uccisi. Per farlo gli tagliano la testa, se la impiantano nel corpo e ne leggono le informazioni custodite in memoria. Altri possono addirittura impiantarsi le braccia ed usarle per accedere a terminali (brrr...). A differenza di altri prodotti similari, **Run Like Hell** non si basa prevalentemente sul puzzle solving o sulla risoluzione di enigmi, bensì sull'azione, in particolare quella podistica. Come suggerisce il titolo, correre sarà l'esercizio più praticato nel gioco. Una volta annusata la presenza di un umano, gli alieni cominceranno a cercarlo, a perlustrare ogni angolo per scovare la preziosa fonte di nutrimento di cui hanno evidentemente bisogno. Instancabili e furbi, gli alieni possono braccare il giocatore per diverso tempo finché non li si blocca in qualche modo (non sperate di poterlo fare semplicemente chiudendovi una porta alle spalle. Loro sanno aprirle...) o li si elimina del tutto. Sapremo dirvi di più di questo promettente **Run Like Hell** appena Interplay avrà la cortesia di distribuire una demo giocabile.





Blood Omen II

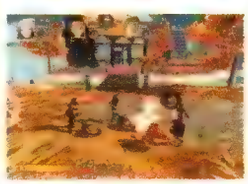
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno (USA)**

Sviluppato da Silicon Knights per PC e PlayStation sotto etichetta Crystal Dynamics nell'ormai lontano 1996, l'Action/RPG **Blood Omen: Legacy of Kain** introdusse la figura del temibile vampiro Kain che i più avranno conosciuto attraverso lo spin-off action oriented di Crystal Dynamics **Soul Reaver** (titolo esatto: **Legacy of Kain: Soul Reaver**). Entro la fine del 2001, a circa 5 anni dal primo episodio, Kain ritorna in un'avventura tutta sua, ma sulle cui caratteristiche Eidos è al momento omertosa. Dopo essere stato sconfitto dal Lord Seraphan e aver perso la sua Soul Reaver, Kain cade in un sonno profondo, risvegliandosi solo 200 anni dopo in un mondo ormai dominato da Seraphan e dal suo seguito di vampiri e demoni. Vendetta, inutile dirlo, è l'ovvio spirito che anima le gesta del "nuovo" Kain. Ambientato in uno scenario 3D urbano dall'architettura medievale, impreziosito dai consueti effetti di luce, particelle ed altri riempitivi da press release, **Blood Omen II** si basa su un sistema di combattimento nuovo di pacca, sufficientemente fluido – a sentire Eidos – da offrire "il meglio delle sequenze d'azione Hong Kong-style". Qualsiasi cosa voglia dire, è evidente che questo **Blood Omen II** abbandoni definitivamente l'impostazione del prequel per offrire un'esperienza ludica più "dinamica", analoga a quella del più noto **Soul Reaver**. Nell'attesa di saperne di più, non resta che dare un'occhiata alle foto qui pubblicate interrogandoci sul modo in cui Eidos tenterà di distinguere adeguatamente le due serie cugine (di fatto, due finestre affacciate sul medesimo mondo).

Evergrace II

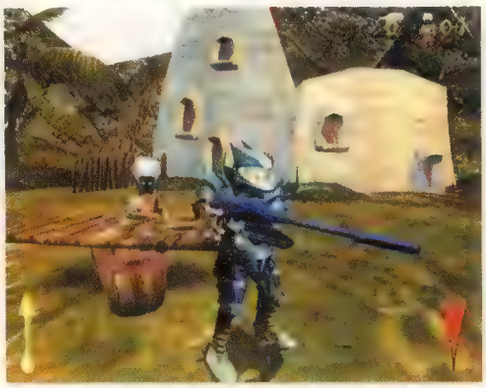
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **From Software** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **Estate (Giappone)**

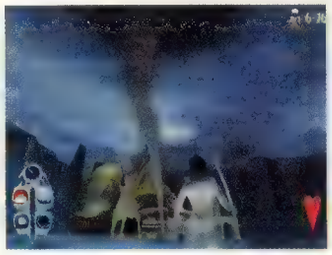


Dopo i pessimi risultati ottenuto con il primo **Evergrace** (recensito su questo numero), From Software ci riprova con un (sorprendente, se si considerano le scarse performance commerciali del prequel) seguito. La storia, stavolta, si svolge in un'epoca precedente a quella narrata in **Evergrace** e riguarda le gesta del protagonista Yuterald prima che venisse risucchiato in un'altra dimensione. Al di là dell'evidente miglioramento cosmetico, **Evergrace II** cerca di sopperire alle lacune del precedente episodio ridisegnando in buona parte la meccanica di gioco. Il giocatore potrà stavolta fare affidamento su due compagni comandati dalla CPU, nella fattispecie Ryana e Fillna, ognuno col suo tradizionale bagaglio di abilità e motivazioni specifiche. L'introduzione di un party mira ad ispessire la meccanica dei combattimenti con nuove opzioni tattiche e ad appesantire il carico di scelte manageriali affidate al giocatore. Quest'ultimo dovrà infatti ripartire adeguatamente oggetti e vestiario fra i compagni, assicurando un progressivo e bilanciato miglioramento del gruppo nel corso dell'avventura.

Giants: Citizen Kabuto

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Interplay** Sviluppatore: **Digital Mayhem** Supporto: **N/A** Uscita: **Primavera (USA)**





Esistono fondamentalmente due generi di strategici in tempo reale: quelli basati sugli insegnamenti di **Commad & Conquer** e quelli che non lo sono. Appartiene a quest'ultima categoria il secondo titolo in sviluppo negli studi di Digital Mayhem per Interplay (l'altro è **Run Like Hell**). **Giants: Citizen Kabuto** disegna un arcipelago di 16 isole popolandolo con tre tipi di creature: i bellicosi Meccaryn, Delphi e il gigante Kabuto. Il giocatore ha davanti a sé uno scopo (governare l'arcipelago) e una scelta (selezionare la razza da guidare alla conquista delle isole). I Meccaryn, Delphi e Kabuto vantano caratteristiche precise e marcatamente diverse, tanto diverse da stravolgere completamente la meccanica di gioco. I Meccaryn, tanto per cominciare, sono tanti e lavorano in gruppo. La loro organizzazione non è dissimile da quella di un piccolo esercito. Da qui la necessità di "addomesticare" gli Smarties – piccole creature indigene dell'arcipelago – per assicurarsi la forza lavoro necessaria per la ricerca e la costruzione di nuove armi e fortezze. Diversamente dai Meccaryn, la bella creatura marina Delphi opera da sola. L'acqua è il suo elemento ed il fondale marino la sede della sua base. Usa gli Smarties per sottrarne l'energia necessaria al suo sviluppo ed al suo potenziamento. A differenza dei Meccaryn, Delphi non impiega armi convenzionali ma usa magie per generare mura di fuoco e trombe d'aria, per rallentare il corso del tempo o per ordinare alle ombre proiettate al suolo dai nemici di animarsi per attaccare i propri "proiettori". Come Delphi, anche Kabuto opera da solo. Non ha armi e non ha una base perché è lui stesso, nella sua imponenza, arma e base. Attacca con pugni, calci e morsi ma ha bisogno di nutrirsi. Il giocatore è pertanto obbligato a ricercare piccoli animaletti sull'isola per sfamare il suo gigantesco alter ego, oppure attingere direttamente dalle truppe nemiche. Tutto questo si traduce in una triplice esperienza ludica racchiusa in un unico pacchetto di cui l'utenza PC già gode da diversi mesi (con la compiacenza della critica). La versione PlayStation2 promette di offrire la medesima minestra senza stravolgerla nel processo di adattamento all'unico sistema di controllo previsto (il DualShock2). Resta da vedere la qualità del motore grafico, spesso minata dalla triste abitudine di convertire piuttosto che ricostruire.

Giogio's Bizzarre Adventure Chapter 5

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **CD-ROM** Uscita: **Fine anno (Giappone)**

Il quinto capitolo del manga generazionale di Hirohiko Araki *"Le Bizzarre Avventure di Jojo"* (pubblicato in Italia da Star Comics) sta per essere trasposto da parte di Capcom in un gioco d'azione poligonale per PlayStation2. Provvisoriamente intitolato **Giogio's Bizzarre Adventure Chapter 5**, per via del nome del suo protagonista "Giorno Giovanna", impiega la tecnica del cel shading per offrire un impatto grafico estremamente simile alla sua controparte cartacea. Al momento non sono noti ulteriori dettagli oltre alla presenza dei sei protagonisti principali e dei loro corrispettivi "stand". Dalle immagini mostrate da Capcom si desume anche una certa attenzione nel rappresentare l'ambientazione interamente italiana del fumetto, curando particolari quali la realizzazione delle cabine telefoniche o la segnaletica stradale. Attualmente **Giogio's Bizzarre Adventure Chapter 5** è ancora privo di una data di uscita precisa che dovrebbe comunque aggirarsi intorno alla fine dell'anno.

Twisted Metal: Black

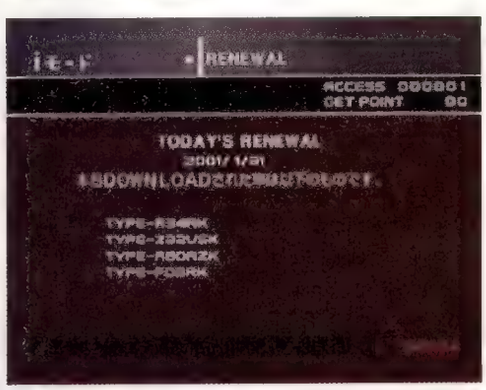
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Incognito Entertainment** Supporto: **CD-ROM** Uscita: **Giugno (USA)**

La serie **Twisted Metal** non ha mai riscosso in Europa il medesimo successo registrato negli States. Vuoi per la sua demenza concettuale o per l'insofferenza dei sopraffini palati europei alle spettacolarizzazioni accessorie tipicamente yankee, il bizzarro sparatutto Sony ha trovato terreno fertile per seguiti solo in seno alla comunità videoludica statunitense. Non sorprende quindi che SCEA stia puntando molto su questo **Twisted Metal: Black** per PlayStation2. E, bisogna ammetterlo, si vede. Il comparto estetico sembra spremere il nuovo sistema Sony più di qualsiasi altro prodotto fino ad oggi. Non c'è praticamente nulla lasciato al caso. Dalle animazioni dei veicoli in gara (ogni arma selezionata produce dei mutamenti sul modello 3D), all'interazione con le scenografie (è possibile scardinare ruote panoramiche o imponenti cisterne per vederle collassate o rotolare via schiacciando vetture, case e palazzi), dagli effetti particellari a quelli di luce (nuvole di detriti e temporali sono rappresentati in maniera egregia), tutto ciò che dallo schermo giunge agli occhi dello spettatore semplicemente stupisce. Sul piano ludico **Twisted Metal: Black** offre diverse modalità di gioco ripartite fra le opzioni per il single ed il multiplayer. L'armamentario ha subito il prevedibile arricchimento ed annovera oltre ai classici missili, laser, mine e mitragliatori anche armi secondarie attivabili eseguendo rapide combinazioni sul D-Pad (!). Appuntamento al mese prossimo per un'anteprima più dettagliata di un gioco che di dettagli minaccia di esserne stracolmo.

Tokyo Xtreme Racer Zero

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Genki** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **CD-ROM** Uscita: **Disponibile (Giappone)**

Vuoi per la mediocrità del gioco in sé (già "apprezzata" nell'edizione Dreamcast), vuoi per il poco spirito promozionale di Genki, **Tokyo Xtreme Racer Zero** è apparso poche volte sulle pagine di **Super Console**. Ne parliamo in questa sede per due motivi fondamentali: a) è uscito in Giappone da tre settimane pertanto è bene informarvi della cosa; b) il racing game di Genki è il primo titolo a supportare l'adattatore per i cellulari i.Mode annunciato da Sony per PlayStation e PlayStation2 (vedi **PlayWorld** di questo mese). Grazie a quest'ultima caratteristica l'utenza nipponica può partecipare a lotterie on-line latrici di denaro virtuale impiegabile per acquistare nuovi veicoli (vince chi ha il numero di targa corrispondente al numero estratto) nonché scaricare le nuove vetture e i nuovi componenti resi disponibili periodicamente da Genki. A tal proposito non è chiaro se i nuovi dati verranno salvati su memory card o custoditi in memoria fino allo spegnimento della console, o, ancora, se si tratta di veri e propri download o di meno problematici "sbloccaggi" di vetture e parti già residenti su CD. Ricordandovi che **Tokyo Xtreme Racer Zero** è anche il primo racing game compatibile con il voltante GT Force in arrivo ad aprile assieme a **GT3 A Spec**, si rimanda al prossimo numero di **Super Console** per informazioni e pareri assortiti.



***Tokyo Xtreme Racer Zero** è il primo gioco PlayStation2 a supportare la connettività del sistema Sony con i cellulari i.Mode.*

www.scee.com/c-12

PlayStation
CI SONO UOMINI CHE HANNO FATTO LA STORIA.
TU SEI CHIAMATO A CONCLUDERLA.
(c-12)
Aprile 2001 A.D. 5 miliardi di persone minacciate da un'invasione aliena.
Avevi altri programmi per la giornata?
(c-12)
PlayStation

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **HUDSON** SVILUPPATORE **EIGHTING** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Bloody Roar 3

Primo frutto dell'equivalenza tecnologica System 246/PlayStation2, il celebre picchiaduro di Eighting è giunto sul mercato casalingo nipponico quasi in contemporanea con la sua edizione coin-op. Sfortunatamente per l'occidente questo lasso di tempo rischia di essere molto più ampio, specie per noi europei...

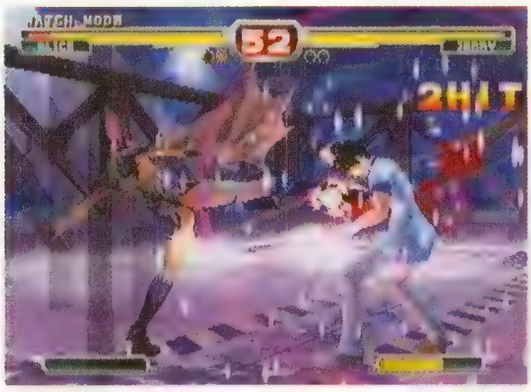
Lo stage Slum Street presenta una seconda area di gioco a cui si accede dopo aver distrutto il pavimento del ring.

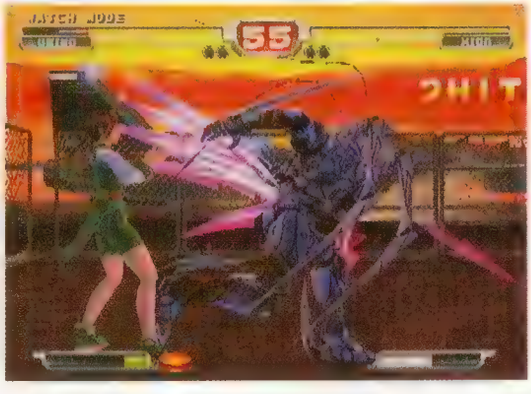
Le storie dei personaggi sono narrate solo mediante un'illustrazione introduttiva e due finali.

di diego**cortese**

Quando quattro anni fa Eighting manifestò l'intenzione di prodursi nella realizzazione di un picchiaduro ad incontri, erano in pochi a credere che una casa specializzata in sparatutto bidimensionali avrebbe potuto partorire un prodotto competitivo. **Bloody Roar** non era però il classico titolo che nascondeva dietro a qualche caratteristica insolita - nella fattispecie le abilità metamorfiche dei propri personaggi - una struttura di gioco sbilanciata e piena di lacune. Al contrario, quello di Eighting si è dimostrato un ottimo beat'em up in cui fiotti di sangue e mutazioni animalesche esaltavano un impianto di gioco estremamente veloce e convulso. Dato il passaggio della serie alla nuova generazione di console, era quantomeno d'obbligo aspettarsi sostanziali modifiche strutturali alla meccanica di gioco. Con **Bloody Roar 3** Eighting si è invece limitata - ancora una volta, dopo **Bloody Roar 2** - a rifinire il suo progetto originale, aggiungendo elementi inediti e modificandone altri in modo da offrire un titolo migliore dei suoi predecessori, ma nel contempo estremamente simile. Come si suol dire, squadra che vince non si cambia...

In primo luogo la rosa dei personaggi disponibili vede, rispetto a quella precedente, tre sole aggiunte, costituite dal nuovo boss Xion, disponibile sin dall'inizio, dall'uomo-talpa robotica (*don't ask*) Kohryu e dal boss segreto Uranus (affrontabile solo arrivando al termine del gioco senza perdere un combattimento). Poco è stato fatto per differenziare i personaggi-fotocopia introdotti in **Bloody Roar 2** da quelli presenti nel capitolo precedente. Nonostante qualche variazione nelle mosse e nelle caratteristiche fisiche, Marvel risulta sempre un clone di Gado e Shenlong è solo una versione più agile e veloce di Long (che a sua volta somiglia vagamente ad Uriko). A questi si aggiunge l'inedito Kohryu, chiaramente ispirato a Bagkuryu e all'uomo-talpa suo predecessore. Se dal punto di vista strutturale alcuni tra i quattordici personaggi disponibili tendono ad assomigliarsi tra loro, altrettanto non si può dire da quello cosmetico. Ognuno di essi possiede tre differenti costumi, uno in meno rispetto al passato, che variano sia per i colori che per il disegno. Sebbene non rifiniti come quelli dei loro colleghi in **Tekken Tag Tournament** o **Dead or Alive 2**, i modelli poligonali dei personaggi presentano un buon numero di particolari in rilievo che si muovono seguendo la forza di gravità e quella del vento. Al movimento di code, trecce, catene, tasche laterali e gingilli vari si aggiunge anche l'ipnotico rimbalzare dei prosperosi seni delle componenti femminili, che rivaleggia con quello di **Dead or Alive**. La qualità delle texture è generalmente buona, specie per quanto riguarda la pelle dei personaggi che appare meno cerulea rispetto a quella che "avvolge" i modelli del picchiaduro Tecmo. L'elemento che risulta meno riuscito è la modellazione dei capelli, che appaiono troppo compatti e stopposi, per quanto anch'essi animati. Parzialmente deludenti anche le ombre che, sebbene influenzate dalle fonti di luce, non si proiettano sulle pareti del ring (ok, ok, stiamo cercando il pelo nell'uovo...). Di ottimo livello invece la realizzazione dei volti che vantano cavità orali e nasali perfettamente riprodotti, il movimento di sopracciglia, palpebre, guance e mandibole oltre che la rotazione degli occhi nella direzione dell'avversario. Ancor migliore appare la realizzazione delle controparti "bestiali" dei protagonisti, la cui maggiore complessità concettuale sembra abbia stimolato i grafici 3D anziché scoraggiarli. La perfetta riproduzione delle fauci dei personaggi di origine felina e canina ed il naturale movimento di bocca, occhi e orecchie aggiungono un effetto di realismo inquietante ed esaltante al tempo stesso. Altri particolari degni di nota sono la qualità delle pellicce di Long, Shenlong e Marvel, i cui effetti di maculatura e striatura sono resi perfettamente da splendide texture. Discorso analogo per le ali trasparenti e multicolori di Stun. Manca stranamente l'effetto di persistenza degli occhi utilizzato in **Bloody Roar 2** per Marvel che vede anche eliminata la sua versione "pantera nera". Minore la cura prestata nella realizzazione delle animazioni, per buona parte riciclate dal precedente episodio. Il difetto risalta particolarmente nell'esecuzione dei colpi, spesso meno fluida e articolata rispetto a quanto ci si potrebbe aspettare da un picchiaduro di recente produzione. Di tutt'altro livello i colpi speciali che, per quanto siano per metà identici a quelli precedenti, mostrano scambi di colpi estremamente veloci accompagnati da effetti di luce ed esplosioni. Lo stile delle nuove





Il livello di dettaglio dei volti può essere apprezzato solo mediante le inquadrature ravvicinate.

Super è rimasto invariato presentando sia scene cruente (innaffiate da litri di sangue che si spargono sull'arena di gioco) che umoristiche (in classico stile nipponico, ovviamente). Le ambientazioni in cui si svolgono gli incontri sono realizzate interamente in grafica poligonale e presentano ampie parti in movimento. I ring sono delimitati da recinzioni che vengono danneggiate da mosse dei combattenti e sfondate quando si sferrano i colpi finali. Un fondale presenta addirittura una struttura su due livelli sullo stile di **Dead or Alive 2** mentre un altro, di forma rettangolare, è diviso da più barriere abbattibili in sequenza. La vastità delle ambientazioni ed il livello di interattività con i fondali sono comunque inferiori all'offerta del titolo del team Ninja.

Inferiori, ma decisamente importanti, sono invece le modifiche apportate all'impianto di gioco, soprattutto per quanto riguarda le tecniche difensive. Lo scomodo sistema di schivata laterale è stato sostituito da un più intuitivo utilizzo del doppio movimento della croce direzionale oppure dalla pressione contemporanea di due tasti del pad. Lo strafe, inoltre, non si limita ad uno scatto breve ma può essere prolungato e unito agli altri movimenti del personaggio in modo da muoversi con una certa libertà all'interno del ring. I colpi possono essere inoltre schivati con il "Giri Giri Escare", una mossa di semplice esecuzione che permette di evitare gli attacchi all'ultimo momento e reagire rapidamente. I sistemi di Counter, Guard Brake e parate (divise in leggere e pesanti) sono rimasti invariati. Nonostante le modifiche apportate all'apparato difensivo, **Bloody Roar 3** rimane comunque un gioco in cui l'attacco frenetico si dimostra sempre la migliore delle strategie. L'aumento del numero dei colpi speciali disponibili, eseguibili sia con combinazioni alla **Tekken** che alla **Street Fighter**, uniti alle nuove combo, consente di lanciarsi in rapidissime combinazioni di mosse che, quando messe a segno, lasciano poco spazio alla reazione avversaria. Le mutazioni in bestie sono soggette alle stesse regole dei capitoli precedenti. Come in passato, per trasformarsi è necessario riempire un'apposita barra che, a metamorfosi avvenuta, indica la durata della mutazione. Tempo che diminuisce ogni volta si viene colpiti, esaurendosi completamente nel caso si usi una delle Super (Beast Drive). La trasformazione consente di incrementare le caratteristiche fisiche dei personaggi permettendo altresì di rigenerare parte dei danni subiti. Una nuova super trasformazione aggiunge a questi vantaggi la possibilità di eseguire infiniti Beast Drive, un maggior numero di combinazioni di attacchi, il blocco del tempo totale dell'incontro ed un ulteriore aumento delle capacità fisiche e della rigenerazione delle ferite dei personaggi. Il suo utilizzo, limitato a dodici secondi, comporta però l'impossibilità di trasformarsi nuovamente per tutta la durata dell'incontro, condizione che compensa i notevoli vantaggi offerti. Appare quindi evidente come la scelta del momento in cui attivare la trasformazione possa decidere l'intero esito dello scontro. In quanto a modalità di gioco disponibili, **Bloody Roar 3** inizialmente non si discosta dall'offerta media dei beat'em up ad incontri limitandosi a Story Mode, Versus, Training e Survival. Soddisfacendo determinate condizioni si sbloccano altre sette modalità che comprendono leggere varianti alle regole di gioco standard.

Bloody Roar 3 soffre di un difetto congenito delle saghe di picchiaduro ad incontri: l'eccessiva somiglianza con i suoi predecessori. Similitudine che rassicura gli appassionati della serie e permette loro di assimilare rapidamente i miglioramenti apportati, ma cge rischia anche di portarli a stancarsi rapidamente del gioco. Se si è disposti a soprassedere a questo difetto e ad altre mancanze di minor rilievo, si può godere di un beat'em up che regala scontri spettacolari e frenetici adatti a chi ama le strategie di gioco prettamente istintive. Altrimenti ci si può dedicare ad un più profondo **Tekken Tag Tournament** o ad un più innovativo **Dead or Alive 2**, in attesa di un sequel che aggiunga maggiore spessore alla impianto di gioco. Non rimane che attendere risposte precise riguardanti l'adattamento occidentale di **Bloody Roar 3**. Attualmente sembra che Sony sia intenzionata a commercializzare il gioco negli USA a giugno, mentre per l'Europa nessun distributore si è ancora pronunciato a riguardo. Condizione che stando ad alcune indiscrezioni rischia di rimanere immutata per sempre…

voto 7 su 10

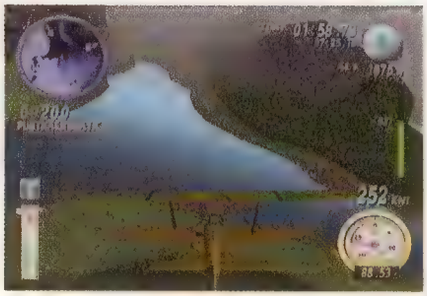
Debug Mode

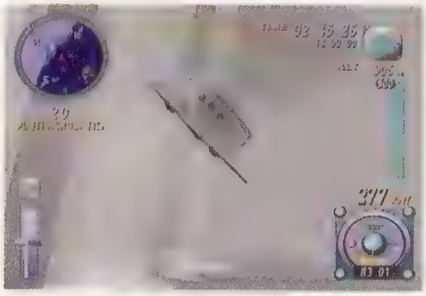
Non si sa se per dimenticanza o scelta precisa, Eighting ha lasciato intatto il (complesso) debug mode all'interno di **Bloody Roar 3,** consentendo a tutti gli utenti di modificare numerosi parametri di gioco oltre che ritoccare pesantemente i modelli poligonali di personaggi e fondali. Per accedervi bisogna posizionarsi sulla scritta Options e, tenendo premuto L2, premere ◉. Questa modalità può essere impiegata sia per giocare con personaggi deformati che per creare simpatiche scenette come quelle che appaiono nelle foto che accompagnano questo articolo. Un interessante gioco nel gioco che ci auguriamo verrà conservato anche nell'edizione occidentale di **Bloody Roar 3**.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **CROSS** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

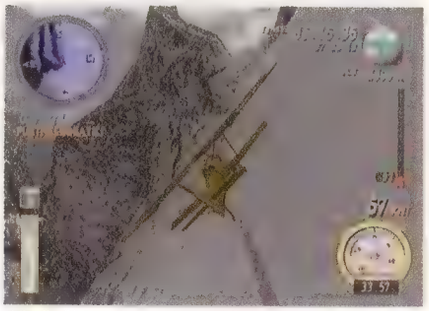
Sky Odyssey

In un mercato videoludico sempre più affollato da sequel e titoli dalla scarsa longevità, Sony propone un gioco originale dalla profondità strutturale del tutto inaspettata.





La mancanza dell'orizzonte artificiale e la scarsa varietà delle texture ostacola l'orientamento in alcune situazioni di gioco.

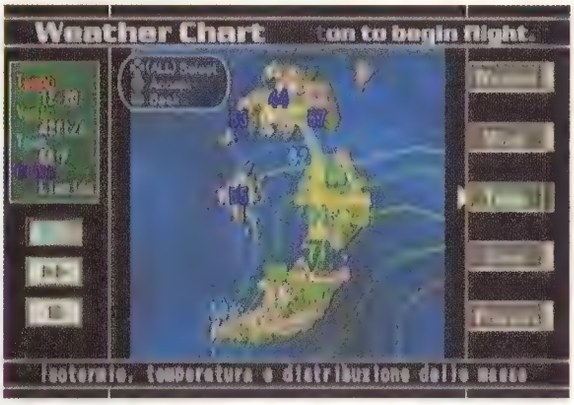


Il livello "Il Grande Spartiacque" è chiaramente ispirato alle prime sequenze del lungometraggio animato L'Arcadia della mia Giovinezza.

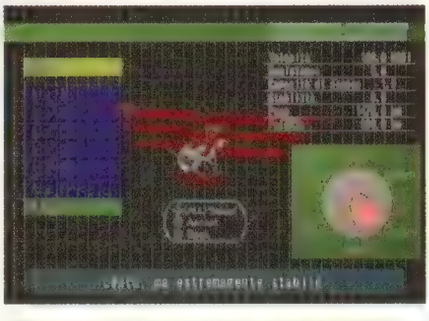
di diegocortese

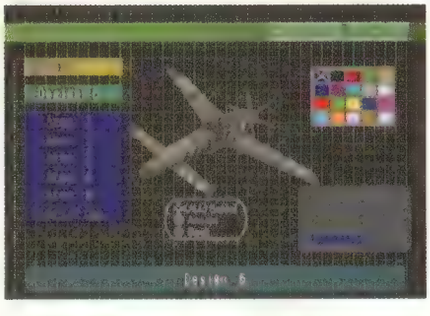
Riuscire a rendere avvincente una simulazione di volo priva di elementi militaristici è un obiettivo tentato da poche software house, con risultati spesso mediocri. Solo i due **Pilotwings** di Nintendo (per SNES e N64) sono stati in grado di soddisfare gli appetiti del pubblico in questo senso: caratterizzati da una bizzarra quanto variegata scelta di velivoli (tra cui deltaplani e jetpack) e da una struttura divisa in missioni da affrontare consecutivamente, entrambi i **Pilotwings** sapevano catturare a lungo l'attenzione del giocatore, pur essendo privi di qualsiasi contenuto bellico. Durante lo sviluppo di **Sky Odyssey**, i giapponesi Cross hanno seguito a grandi linee quanto realizzato da Nintendo in passato, sostituendo le vivaci e spensierate ambientazioni con atmosfere più cupe ed avventurose, diversificandone maggiormente la struttura e concentrando i propri sforzi nella realizzazione di un unico modello di volo. Anziché presentare un assortimento variegato di mezzi, **Sky Odyssey** limita la propria offerta ai soli aerei. Inizialmente sono disponibili tre velivoli, costituiti da mezzi da guerra della prima metà del ventesimo secolo privati di armi e adattati all'uso civile. Si tratta nella fattispecie del biplano della marina britannica della II° guerra mondiale Swordfish Mk. II, del caccia dell'Asse BF109 e del prototipo a propulsione mista Plus Jet. Ognuno di essi si differenzia in caratteristiche di velocità, robustezza, rateo di salita, stabilità, peso e potenza: il tutto alterabile applicando svariate modifiche strutturali. Parti quali ali, timone, tettuccio e carrello possono essere sostituite con nuovi pezzi ottenibili durante il corso del gioco. In questo modo si possono adattare i velivoli alle difficili prove a cui sono sottoposti, ottimizzandone le prestazioni in considerazione degli ostacoli che devono affrontare. Progredendo nel gioco è possibile ottenere altri otto aeromobili per un totale di undici veicoli che includono un autogiro e persino due UFO (date le caratteristiche già elevate di questi ultimi, la opzioni di personalizzazione si limitano al solo aspetto cosmetico consentendo al giocatore di variare unicamente livrea, stemma e nome).

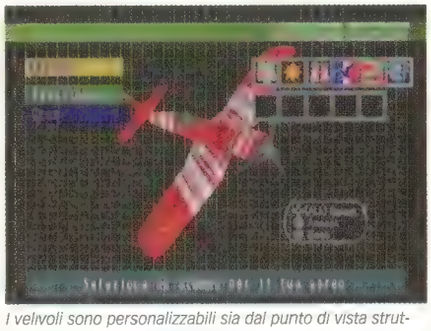
Sky Odyssey differisce da **Pilotwings** anche per la struttura delle missioni, i cui obiettivi appaiono decisamente più diversificati e realistici. Varietà che risalta particolarmente nella modalità principale di gioco, costituita dall'Adventure Mode: scegliendo di volta in volta quale dei tragitti prefissati affrontare, il giocatore esplora un misterioso arcipelago di isole mettendo continuamente alla prova la propria abilità di pilotaggio in diciannove differenti missioni. L'accesso alle aree finali di gioco non è lineare e immediato, bensì subordinato al ritrovamento di quattro parti di una mappa nascoste in altrettanti livelli. L'ordine con qui vengono recuperati i pezzi determina quale dei tre stage finali si dovrà affrontare. Ogni missione presenta un obiettivo sempre differente che spazia dall'atterrare sul tetto di un treno in corsa (rimanendo agganciati tramite un manicotto fino al termine del livello) all'attraversamento di caverne irte di stalattiti e formazioni rocciose altamente instabili. Anche studiando attentamente le istruzioni fornite all'inizio di ogni livello, riuscire ad attraversare indenni al primo tentativo le insidie di cui Cross ha inffarcito ogni missione è un'impresa irraggiungibile anche per il pilota più smaliziato. Obiettivo che diventa ancor più gravoso se non ci si limita a superare il livello, ma si anela ad ottenere giudizi finali e punteggi elevati. Questi sono ottenibili eseguendo e concatenando tre acrobazie base (vale a dire volo a bassa quota, avvitamento e giro della morte), infilando gli anelli sparsi lungo il percorso e riducendo al minimo il tempo di completamento ed i danni subiti. Le performance migliori sono remunerate con oggetti bonus quali un radar per visualizzare le aree segrete, nuovi motori, turbo boost, stemmi aggiuntivi e musiche da ascoltare nella modalità di volo libero.



Prima del volo in solitario è possibile verificare le condizioni atmosferiche dell'arcipelago e, nel caso non siano gradite, accelerare il trascorrere del tempo nell'attesa che si modifichino.







I velivoli sono personalizzabili sia dal punto di vista strutturale che da quello cosmetico.

Affiancano l'Adventure Mode due ulteriori modalità di gioco costituite dal Target Mode e dallo Sky Canavas Mode. Il primo richiede di colpire una serie di bersagli attraversandoli con il proprio aereo entro un dato limite di tempo e in condizioni meteorologiche spesso avverse. La suddivisione dei centri in aree con diversi punteggi e il loro posizionamento in luoghi particolarmente insidiosi offre al Target Mode un grado di rigiocabilità pari a quello della modalità principale. Caratteristica fortemente incrementata dalla progressione ad albero dei livelli che consente al giocatore di scegliere lo stage successivo. Nello Sky Canavas Mode l'obiettivo è quello di tracciare nel cielo scie di fumo colorato collegando tra loro dei cerchi posizionati in modo da formare dei disegni come in una sorta di "unisci i puntini" aeronautico. Completati tutti gli stage si rende disponibile una modalità di gioco alternativa in cui è concesso di "disegnare" liberamente senza tracciati da seguire o limiti di tempo. Ogni area di gioco visitata mediante le suddette modalità può essere affrontata nella modalità di volo libero, in ogni condizione temporale e meteorologica. Quest'ultima può essere verificata attraverso una mappa che fornisce ogni informazione riguardante le condizioni atmosferiche dell'arcipelago, le cui mutazioni avvengono in tempo reale sia mentre si osserva la mappa, sia durante la missione stessa. Le variazioni meteorologiche non hanno solo fini cosmetici, ma influiscono sul modello di volo ostacolando il controllo del velivolo. Questo può essere definito come un giusto bilanciamento tra realismo e praticità di guida. Cross ha tenuto conto di elementi quali l'influenza del vento, la velocità di stallo e il danneggiamento dell'aereo senza però intaccare l'immediatezza dei comandi. In particolar modo le fasi di atterraggio e decollo sono estremamente facilitate, tanto da risultare semplici anche per i neofiti. Meno curata la strumentazione di volo che risente fortemente della mancanza dell'orizzonte artificiale. Se le condizioni meteo avverse costringono al volo strumentale, non vi è nessun modo per capire rapidamente il reale orientamento del velivolo, rischiando così lo stallo improvviso o l'impatto con il suolo. Problema causato non solo dalle condizioni atmosferiche avverse, ma anche dalla scarsa varietà e definizione delle texture che ricoprono i fondali. Quando ci si trova lanciati all'interno di gole o grotte, gli elementi dello sfondo tendono a confondersi rendendo difficoltosa la ricerca della via d'uscita. Le ambientazioni soffrono inoltre di una generale spigolosità e di un orizzonte visivo ridotto, anche quando il cielo è completamente terso. I difetti sono riconducibili non solo alla ridotta esperienza di Cross su hardware PS2, ma anche alla vastità delle ambientazioni che ha evidentemente costretto gli sviluppatori ad accettare alcuni compromessi. Le limitazioni non hanno però coinvolto la costruzione dei modelli poligonali degli aerei, di cui è stato curato persino il differente rientro dei carrelli. L'elemento che più stupisce del motore grafico di **Sky Odyssey** è la qualità della rappresentazione degli effetti atmosferici, dai fulmini che avvolgono la fusoliera dell'aereo all'impatto della pioggia sul velivolo. La suggestione visiva offerta da questi effetti è amplificata da un accompagnamento musicale che vanta alcuni tra i brani più coinvolgenti mai ascoltati in un videogioco in questi ultimi anni.

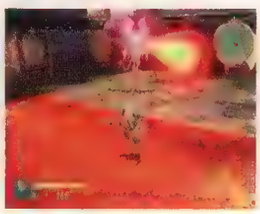
Strutturalmente complesso ed estremamente longevo, **Sky Odyssey** è un titolo pensato per chi è attratto dal fascino del volo e cerca un simulatore semplice da pilotare che gli consenta di vivere situazioni di gioco spettacolari, impegnative ed avvincenti. Avendo la forza di ignorare i difetti cosmetici che lo affliggono, un appassionato di simulazioni di volo avrà di che divertirsi per diverso tempo…

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CRAVE** SVILUPPATORE **FROM SOFTWARE** GENERE **ACTION/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Evergrace

Abbandonando l'inquadratura in soggettiva di **Eternal Ring** e **King's Field** in favore di una più attuale visuale in terza persona ed inserendo elementi di gioco inediti, From Software cerca di rinnovare il genere dei "dungeon/action RPG". I risultati però non sono del tutto soddisfacenti...

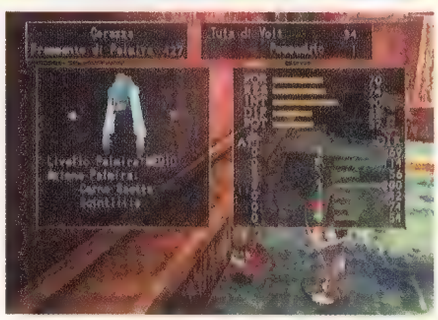


di diego**cortese**

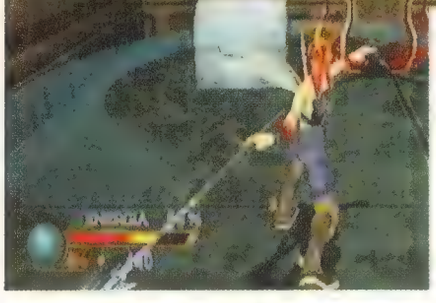
Evergrace ha avuto un periodo di gestazione piuttosto travagliato. Inizialmente concepito per PlayStation2, il progetto è stato successivamente trasferito alla precedente generazione di console Sony, confidando in una maggiore risposta di pubblico conseguente alla più ampia base installata. Nel procedere con lo sviluppo del gioco però, i suoi programmatori si sono accorti che le modifiche da apportare per adattare il concept originale alla tecnologia di PSone avrebbero fortemente snaturato il gioco. From Software ha di conseguenza velocemente deciso di riportare **Evergrace** sull'hardware a cui era stato inizialmente destinato, in modo da commercializzarlo a pochi mesi dal lancio di PS2 in Giappone. Passaggio che ha lasciato nel prodotto finale i segni del suo passato trentaduebittiano.

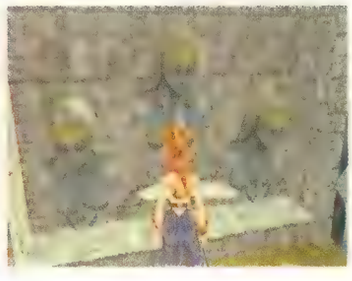
Dal punto di vista narrativo **Evergrace** appare molto legato ai dungeon RPG precedentemente prodotti da From Software. L'unico elemento che lo caratterizza rispetto alla saga di **King's Field** ed **Eternal Ring** è la presenza di due protagonisti, non riuniti però in un unico party, ma controllati alternativamente. Ognuno di essi presenta una storia differente che si interseca alcune volte con quella del proprio compagno, per poi riunirsi definitivamente nel finale. Ad ogni punto di salvataggio è possibile avvicendare il controllo dei due personaggi, riprendendo quello che si è temporaneamente abbandonato nell'esatto punto in cui lo si è lasciato. Una caratteristica interessante, le cui potenzialità non risultano però sfruttate a dovere. I due percorsi narrativi sono infatti completamente a tenuta stagna e gli sporadici incontri tra i due protagonisti avvengono in modo prefissato. La cooperazione, o al limite la possibilità di influenzare con le proprie azioni l'evoluzione della storia dell'altro personaggio (sullo stile di **Resident Evil 2** per capirci), avrebbe aggiunto al gioco un maggiore valore strategico, sollevandolo dalla generale piattezza che invece lo contraddistingue. Aiutare Yuterald e Shalami a fuggire dall'impero perduto di Rieubane non regala infatti molte emozioni. I personaggi con cui interagire si limitano a qualche figura solitaria pronta a fornire consigli, a volte in cambio di determinati oggetti. Interazioni che dopo alcune fasi di gioco si vorrebbe ridurre al minimo data la scarsa qualità dei dialoghi. Non c'è nessuna città da visitare in **Evergrace**, solo rovine desolate e dungeon popolati da mostri che si materializzano con l'avvicinarsi del protagonista: questi ultimi rappresentano sporadiche distrazioni più che minacce dato che non attaccano in più di quattro contemporaneamente e sono facilmente evitabili. Inoltre, dato che se sconfitti vengono rigenerati dopo un determinato periodo di tempo, si è poco incentivati a combatterli a patto di non aver bisogno di denaro per acquistare gli equipaggiamenti. A rendere maggiormente noiosa l'esplorazione contribuiscono, inoltre, i forti limiti alle azioni effettuabili dai protagonisti che non vanno oltre il camminare, correre, azionare dispositivi e lasciarsi cadere da dislivelli. Di conseguenza le ambientazioni finiscono per costituire semplici sfondi dalla scarsa interattività. E ancora. Dato che la corsa consuma l'energia necessaria per combattere, si è spesso costretti a prendersi alcune pause per rigenerarla camminando, così da evitare di incappare nei nemici senza la possibilità di difendersi efficacemente. Vivacizzano l'azione di gioco sporadici enigmi che fortunatamente non si limitano sempre alla consueta ricerca di chiavi: in alcuni casi coinvolgono anche il sistema di personalizzazione dei protagonisti, il cui equipaggiamento, configurato in una determinata maniera, viene usato come chiave per la risoluzione di acuni puzzle. Per completare **Evergrace** sono necessarie una dozzina di ore di gioco, terminate le quali difficilmente lo si riprende in mano, data la scarsezza di elementi incentivanti in questo senso.

Allo scopo di differenziare il proprio prodotto dalla massa, ogni software house produttrice di RPG cerca sempre di dotarlo di alcuni elementi caratteristici. Il "sistema" incluso in **Evergrace** è chiamato

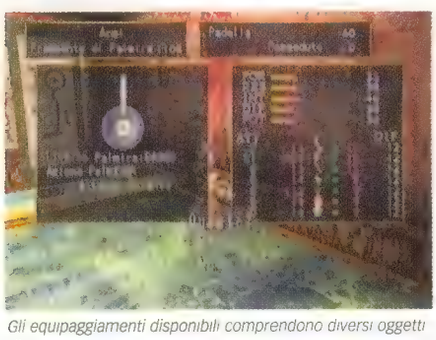


Tipologia e colore del vestito indossato rappresentano talvolta elementi chiave per la risoluzione degli enigmi.





L'uso delle armi a distanza e degli incantesimi è ostacolato dall'assenza di un sistema di puntamento automatico.



Gli equipaggiamenti disponibili comprendono diversi oggetti di uso comune.

Dress-up System e, come il nome lascia intendere, riguarda la personalizzazione del vestiario da cui dipende il potenziamento delle caratteristiche dei protagonisti. Queste ultime non sono determinate infatti dall'accumulo dei consueti punti di esperienza, bensì dalle armi e dagli abiti indossati: da questi dipende anche l'acquisizione di colpi speciali e incantesimi che sono impiegati dal protagonista sino a quando indossa gli oggetti a cui sono legati. Ogni arma o armatura possiede tre livelli di potenziamento che alterano le statistiche dei personaggi ed il numero di tecniche speciali performabili. Il passaggio da un livello all'atro avviene all'interno di un negozio, dietro compenso in denaro. Nel medesimo ambiente si possono anche acquistare nuovi equipaggiamenti, pozioni rigeneratrici e curatrici dei cambiamenti di stato, nonché riparare armi ed armature. Nella classica tradizione From Software, il numero di equipaggiamenti disponibili è estremamente vasto e variegato. Sono addirittura presenti diversi oggetti bizzarri quali padelle per friggere, pentole e addirittura nidi con tanto di uova.

Un altro elemento negativo di **Evergrace** che contribuisce ad appiattirne l'offerta ricreativa è l'estrema semplificazione del suo sistema di combattimento, che risulta del tutto privo di tecnicità a causa delle poche azioni di gioco disponibili e della ridotta intelligenza artificiale degli avversari. Per sbarazzarsi di essi è infatti sufficiente bersagliarli con armi a lungo raggio oppure aggirarli nel momento in cui stanno per attaccare e colpirli alle spalle. Strategia a cui si è obbligati anche per la mancanza di tecniche di difesa, quali parata, salto e schivata, e aggravata dalla mancanza di un sistema di puntamento automatico del bersaglio. Tutte restrizioni che non coinvolgono i nemici, fastidiosamente in grado di parare, lanciare incantesimi a volontà e soprattutto attraversare pareti ed oggetti con le proprie armi. L'implementazione della funzione analogica dei tasti per determinare la potenza dell'attacco non ha giovato in termini di giocabilità dato che contro buona parte dei nemici i colpi più deboli sono totalmente inutili. L'eccessiva efficacia dei colpi standard, invece, disincentiva l'utilizzo di magie ed attacchi speciali, tra l'atro accessibili macchinosamente attraverso un apposito menu.

E' comunque nella sua componente cosmetica che **Evergrace** tradisce i suoi trascorsi trentaduebittiani. Mentre i personaggi principali sono rappresentati con un buon numero di poligoni, altrettanto non si può dire di buona parte dei mostri e soprattutto delle ambientazioni. Queste ultime ricordano più un gioco PSone che PS2, con la loro povertà strutturale, il loro orizzonte visivo limitato e le momentanee apparizioni delle linee di congiunzione dei poligoni. Decisamente seccante la gestione delle inquadrature che richiede continue correzioni manuali, peraltro ostacolate dalla mancanza di un pulsante ad esso dedicato, che costringe all'impiego della più scomoda modalità di esplorazione. Nonostante il motore grafico non sforzi più di tanto l'hardware PS2, i rallentamenti sono piuttosto frequenti quando si affrontando diversi avversari contemporaneamente o si utilizzano incantesimi. Nell'adattare il gioco al mercato europeo, l'attenzione di Crave si è concentrata sugli aspetti principalmente legati alla localizzazione, lasciando inalterati tutti i problemi che caratterizzavano il gioco originale. I dialoghi sono stati doppiati in cinque differenti lingue, che comprendono una traccia italiana dalla qualità recitativa piuttosto discutibile.

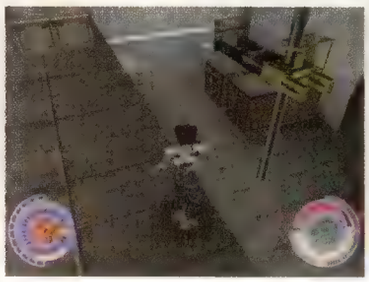
Tirando le somme, **Evergrace** è un prodotto che risente troppo del periodo di transizione generazionale in cui è stato sviluppato. I pochi elementi innovativi sono stati studianti in modo superficiale, e falliscono nel tentativo di risollevare il gioco dallo scarso spessore e dall'arretratezza tecnologica che lo caratterizza.

voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAKE2** SVILUPPATORE **BUNGIE SOFTWARE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Oni

Alcune buone idee non bastano da sole a rendere "grande" un videogioco: **Oni** ne è la dimostrazione tangibile. Sfortunatamente per gli utenti PS2...



di matteotenca

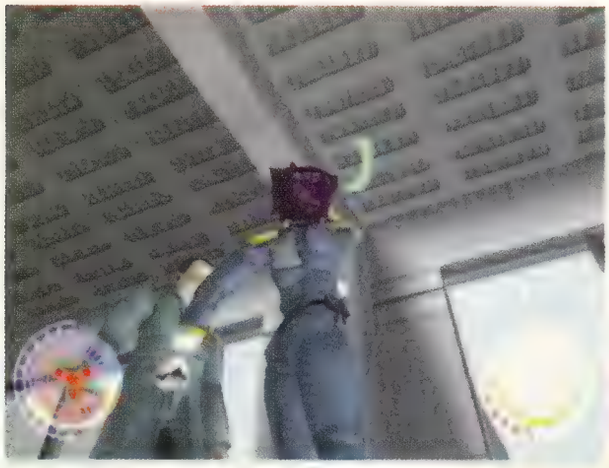
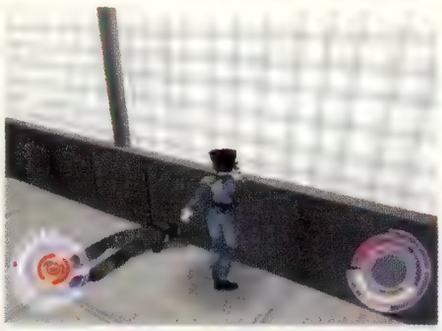
Un periodo come questo in cui l'utenza videoludica è sommersa da una marea di seguiti e titoli che riprendono concetti vecchi di anni, fa piacere ogni tanto inciampare in un gioco che tenti di offrire "qualcosa di nuovo" a un pubblico sempre più costretto a scegliere fra l'ennesima simulazione automobilistica e il solito RPG di matrice orientale. Purtroppo per i possessori di PlayStation2, il concetto ambizioso di **Oni** non ha potuto però godere di un'adeguata trasposizione digitale, lasciando decisamente l'impressione che i capaci sviluppatori di Bungie Software abbiano messa molta carne al fuoco per poi sfornare un cheeseburger da 2.500 lire: sempre valido quando si ha fame, per carità, ma assolutamente non paragonabile alla fiorentina alla griglia promessa dal team americano tempo addietro e che l'utenza PS2 aspettava con l'acquolina alla bocca. Non fraintendiamo: **Oni** rimane un titolo divertente e piacevole da giocare, ma una lunga serie di difetti, alcuni dei quali piuttosto evidenti, conferisce al software di Bungie l'etichetta di "occasione mancata".

Protagonista del gioco è Konoko, una donzella piuttosto aggressiva e dalla passione non troppo nascosta per le armi da fuoco. L'influenza di **Tomb Raider** e dei suoi innumerevoli cloni è evidente nella scelta del personaggio, ma fortunatamente la caratterizzazione di Konoko deve molto più a manga e anime nipponici che alla procace Lara Croft. Il dipanarsi della storia è raccontato tramite una serie di cut scene dalla qualità piuttosto deludente ed è incentrato sulle attività della fanciulla dai capelli viola di cui sopra: come membro della TCTF (Technology Crimes Task Force), Konoko passa la maggior parte del proprio tempo a ricercare ed eliminare criminali di ogni tipo. La trama di **Oni** si rivela interessante, anche se non proprio fantasiosa, con la nostra eroina che scopre la classica cospirazione all'interno dell'organizzazione per cui lei stessa lavora e con i consueti intrighi polizia/governo/crimine organizzato.

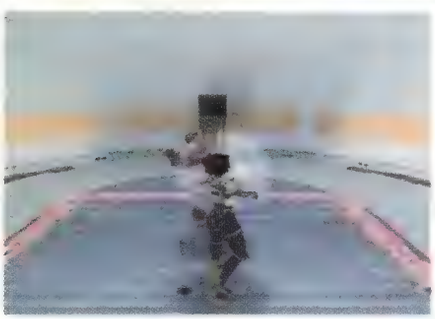
Inquadrare il titolo Take 2 in un'unica tipologia videoludica è piuttosto difficile: l'intenzione dei game designer statunitensi era ovviamente quella di unire i migliori elementi di vari generi ludici. **Oni** può essere quindi descritto come un mix fra **Syphon Filter**, **Tomb Raider** e **Fighting Force**: un po' sparatutto in terza persona e un po' picchiaduro, con le immancabili fasi stealth, divenute ormai obbligatorie dopo l'uscita di **Metal Gear Solid** e **Tenchu**. L'avventura ha inizio con una missione di training che ha lo scopo di insegnare al giocatore come padroneggiare il sistema di controllo e l'ampio repertorio di attacchi e mosse disponibili. L'inclusione di una sezione d'allenamento è invero lodevole, perché i controlli di **Oni** sono quantomeno poco comuni: lo strafe viene eseguito con lo stick di sinistra, mentre per ruotare bisogna usare lo stick di destra. I tasti servono ad eseguire operazioni come l'utilizzo di oggetti o l'apertura di porte, mentre con i dorsali é possibile portare attacchi, saltare, scivolare e rotolare. Dopo ore e ore di gioco, bisogna ammettere che il sistema di controllo, per quanto poco istintivo, non è pessimo: è altresì vero che abituarsi ad alcune mosse, come il "doppio tocco" sul pad digitale per correre, non è facilissimo e nelle situazioni di panico, quando bisogna affrontare più nemici contemporaneamente, il sistema mostra tutti i suoi limiti.

Per quanto riguarda le missioni, va evidenziato come l'obiettivo delle stesse sia in genere piuttosto semplice: al di là dell'apertura di alcune porte bloccate, il giocatore si deve preoccupare unicamente di massacrare il maggior numero di nemici possibile e di uscire da ogni livello tutto d'un pezzo. L'esercizio di sbloccaggio delle porte è davvero poco fantasioso e di solito prevede l'interazione con alcuni terminali che, una volta attivati, apriranno delle porte in un punto lontano dello stage. Molto più interessanti, anche se ben lungi dall'essere perfetti, i combattimenti: l'ampia gamma di attacchi di Konoko permette di dare vita ad alcune

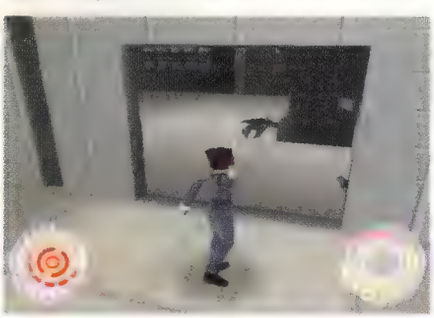
In alcune armi è presente il rinculo: considerando il già non comodissimo sistema di controllo, riprendere la mira nelle situazioni più caotiche può essere un'impresa non da poco...

*Sicuramente lo stile adottato dai grafici di Bungie lascerà più di un dubbio nei fan più sfegatati di manga e anime: l'origine occidentale del design, in effetti, è evidente in più punti. Ciò nonostante Konoko deve aver fatto breccia nel cuore di diverse persone al di là dell'Oceano, perché Dark Horse ha deciso di pubblicare una serie di fumetti dedicati a **Oni**. Dieci e lode ai responsabili marketing di Take 2.*



La missione di training all'inizio del gioco è assolutamente necessaria per imparare ad assimilare la vasta gamma di attacchi a disposizione di Konoko.



*Molte delle ambientazioni di **Oni** sono davvero squallide e, a causa della bassa qualità (e quantità) delle texture, capita a volte di confondere un'area con un'altra.*

combo davvero soddisfacenti. Le parate vengono eseguite automaticamente tenendo la protagonista immobile, mentre gli attacchi bassi possono essere contrastati solo accucciandosi, un'operazione non proprio comodissima. L'assenza della possibilità di "lockare" i nemici rende i combattimenti con più avversari contemporaneamente piuttosto difficili e quando i nemici su schermo sono almeno quattro è inevitabile prendere una buone dose di mazzate sul groppone. A complicare le cose ci si mette anche il sistema di gestione delle inquadrature: molto spesso la visuale scelta dalla CPU non permette di avere un'idea chiara della posizione dei nemici e dell'ambiente circostante, e capita sovente di essere colpiti da un avversario sbucato praticamente dal nulla. Peccato, perché per ovviare al problema sarebbe stato sufficiente avere su schermo un radar (come quello di **Metal Gear Solid**, per intenderci). Lascia perplessi anche la gestione delle armi: Konoko ha a disposizione un piccolo arsenale e ha la possibilità di recuperare le armi lasciate da avversari colpiti, ma l'efficacia delle stesse, unita al numero ridotto di colpi di cui sono regolarmente dotate, fa sì che la maggior parte dei combattimenti sia condotta a suon di calci e pugni.

Davvero lodevole la struttura e la grandezza dei livelli: per conferire alle ambientazioni di **Oni** un feeling altamente realistico, Bungie ha affiancato alcuni architetti ai propri game designer e il risultato è assolutamente apprezzabile. Pochi titoli al giorno d'oggi riescono a dare al giocatore la sensazione di trovarsi all'interno di un "vero" edificio, come invece accade nell'action game di Take 2. Il rovescio della medaglia in questo caso è rappresentato dalla monotonia e dalla scarsa qualità delle texture, che danno a **Oni** quel look da "gioco N64" di cui avremmo fatto volentieri a meno. Come se questo non bastasse, l'engine mostra qualche problemino di troppo e capita spesso di trovarsi incollati a un muro e di vedere tranquillamente i nemici al di là della parete; nemici che mostrano oltretutto una fastidiosa tendenza a rimanere "incastrati" fra una stanza e l'altra, pronti per essere eliminati con qualche colpo ben assestato. Qualche baco è presenta anche nelle routine di IA dei membri della TCTF che saltuariamente aiutano Konoko nella propria missione: il più delle volte la loro presenza serve unicamente a creare maggiore confusione nell'area di gioco. Sinceramente criticabili anche i tempi di caricamento: dopo aver provato la demo di **Metal Gear Solid 2** con i suoi caricamenti rapidi, viene da chiedersi perché **Oni** debba accedere per così tanto tempo al lettore. L'impressione è che questi difetti siano dovuti all'eccessiva fretta con cui Bungie ha portato a termine il titolo: in più punti, giocando con l'action game Take 2 l'impressione che si ha è quella di trovarsi difronte a un titolo incompleto. Konoko e gli altri personaggi, ad esempio, hanno una caratterizzazione discreta e fruiscono di animazioni convincenti, ma la sensazione è che i medesimi risultati potessero essere ottenuti su PlayStation. Anche il sonoro vanta da un lato effetti e campionamenti buoni, ma dall'altro è appesantito da un soundtrack di fattura mediocre.

Tirando le somme, **Oni** è un progetto ambizioso stroncato da un comparto estetico non all'altezza delle recenti produzioni per PlayStation2 e da un sistema di controllo assolutamente migliorabile. Il gioco non è pessimo, contiene delle buone idee e nella valutazione complessiva è senza dubbio superiore al suo concorrente diretto, il mediocre **X-Squad** di Electronic Arts, ma finché le pecche sopraelencate non verranno corrette in un probabile **Oni 2**, tutto quello che rimarrà al pubblico sarà una sensazione di delusione e di rimpianto per l'occasione mancata da Bungie Software.

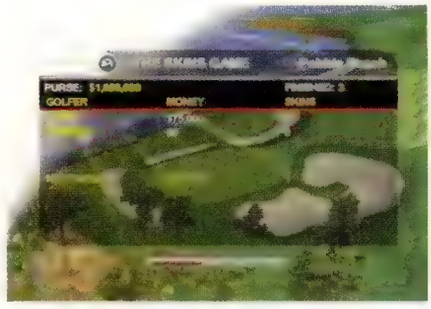
voto 6 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EA SPORTS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8**

Tiger Woods PGA Tour 2001

Cosa si ottiene unendo il campione che ha riscritto ogni record della storia del golf alla casa che ha riscritto ogni record nella produzione di titoli sportivi? Semplice, un gioco spettacolare, molto curato e con qualche novità davvero interessante...

Le vittorie nei tornei si costruiscono con i colpi sul green, ma anche gli approcci dai bunker e dal rough hanno la loro importanza.



Il nuovo sistema di controllo permette di imprimere effetti con estrema precisione.

di marcoravetto

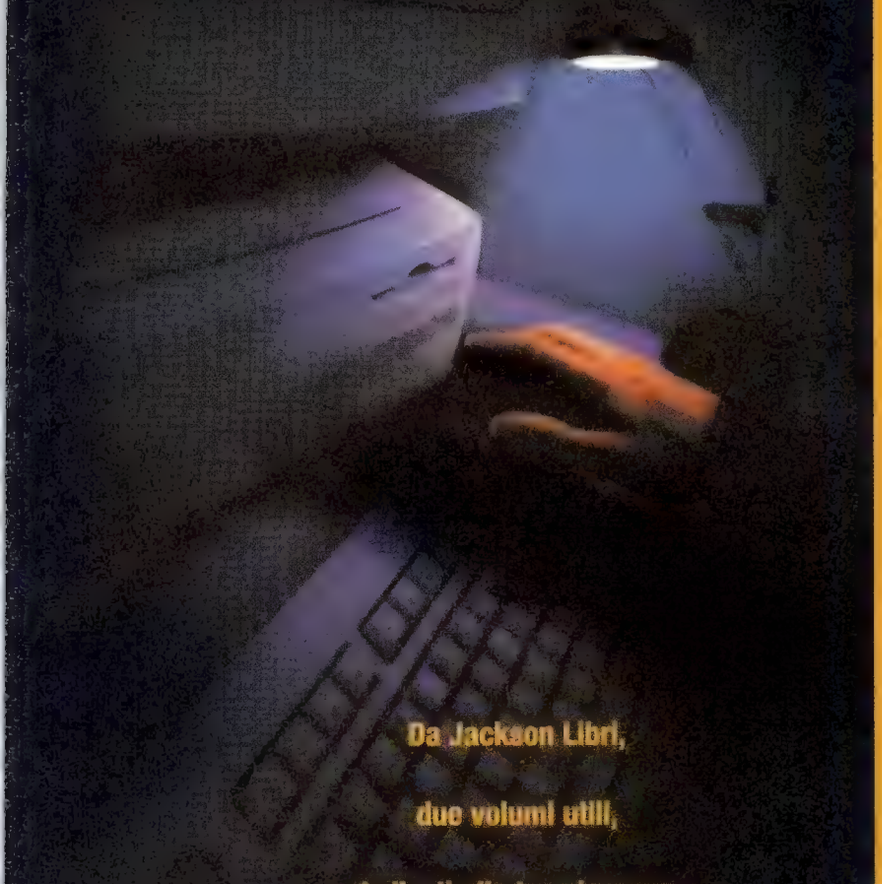
La mancanza di evoluzione nei giochi di golf, in particolar modo per quanto riguarda il sistema di controllo, è sempre stato uno degli elementi di maggior rilevanza nelle analisi delle simulazioni del genere, titoli che troppo spesso celano dietro a un'ottima realizzazione grafica una totale mancanza di originalità e una disarmante povertà di idee. Ridurre il golf alla semplice doppia pressione di un tasto è diventata una prassi ormai consolidata che, oltre a non giovare alla popolarità di questa disciplina tra gli appassionati di videogiochi, non rende minimamente giustizia ad uno sport in cui potenza e precisione devono essere calibrate alla perfezione per riuscire a spedire la pallina nei pressi della buca. L'unica casa che in questi ultimi mesi ha cercato di distaccarsi della massa è stata Electronic Arts, che nelle più recenti produzioni per PSone ha accostato al sistema di controllo comune a centinaia di titoli del genere, un metodo alternativo che permette di controllare la potenza e la precisione dello swing mediante l'utilizzo degli stick analogici del Dual Shock. Nel passaggio a PlayStation2 questo metodo di controllo non è stato solo perfezionato, ma è anche diventato l'unico a disposizione per giocare: chi vuole quindi scendere sui verdi fairway di **Tiger Woods PGA Tour 2001** dovrà essere preparato a questa novità che, francamente, non può che essere accolta con entusiasmo. Tramite la levetta analogica è infatti possibile dosare con maggiore sensibilità la potenza del colpo e calibrare con precisione eventuali effetti da imprimere per evitare ostacoli lungo la traiettoria o compensare l'intensità del vento. Le prime buche, soprattutto per chi non ha mai avuto modo di sperimentare questo sistema di controllo, rappresentano un vero e proprio calvario: i colpi sbagliati sono numerosi, le uscite dai bunker difficoltose e non mancano i momenti di sconforto, ma dopo un fisiologico periodo di adattamento i colpi cominciano a partire con la giusta potenza e direzione, la pallina si indirizza con precisione e la sensazione di avere il controllo sul colpo diventa quasi totale. Arrivati sul green, le pendenze del terreno nei pressi della buca sono mostrate in maniera molto evidente in modo da consentire una visione precisa di scalini, salite, gobbe o altri piccoli ostacoli che potrebbero rendere difficoltoso il colpo; la meccanica di gioco in queste situazioni è quanto di più semplice si possa immaginare, dato che una volta stabilita la direzione basta dosare la potenza e seguire con trepidazione il risultato del proprio tiro.

Gli sforzi fatti dai programmatori di EA Sports per offrire al giocatore quanto di meglio si possa desiderare da una simulazione golfistica sono evidenti anche esaminando la realizzazione tecnica, più precisamente la grafica. Sebbene per quanto riguarda l'accompagnamento sonoro (che si limita a qualche sporadico effetto e a rumori di fondo come gli applausi del pubblico, i commenti dei telecronisti o degli stessi giocatori) il risultato finale è solamente discreto, la cura nei dettagli per quanto riguarda le animazioni dei golfisti e la gestione del sistema di inquadrature è decisamente superiore alla media. Apprezzabile anche l'attenzione nella riproduzione delle singole caratteristiche dei tre percorsi disponibili (Pebble Beach, Poppy Hills e Spyglass Hill), non solo per quanto riguarda la conformazione di ogni singola buca, ma anche negli elementi di contorno.

Evidenziati tutti i pregi di **Tiger Woods PGA Tour 2001** è d'uopo esaminare anche i difetti del titolo EA, anzi IL difetto, dato che possiamo racchiudere in un solo campo tutti i problemi del gioco. **Tiger Woods PGA Tour 2001** pecca in longevità. La presenza di tre soli percorsi rappresenta infatti un limite evidente e la possibilità di partecipare a diverse competizioni (sia da soli che contro uno o più amici) è un palliativo minimo: una volta apprese le caratteristiche di ogni buca vincere diventa sin troppo semplice a prescindere dal tipo di torneo a cui si prende parte, e di conseguenza il grado d'interesse tende a scemare inesorabilmente. Se fosse stato possibile inserire almeno una decina di percorsi la valutazione globale sarebbe stata sensibilmente più elevata, tanto da consigliare l'acquisto di **Tiger Woods PGA Tour 2001** a tutti i possessori di PlayStation2; così invece, come da prassi, possiamo suggerire un'attenta valutazione del titolo solo da parte di chi apprezza questo sport ed è alla ricerca di una produzione divertente da giocare e accattivante da vedere.

voto **7 su 10**

ASSICURATI UNA GRANDE RETE DI PROTEZIONE.



Da Jackson Libri,

due volumi utili,

dedicati alla tua sicurezza

e alla tua privacy

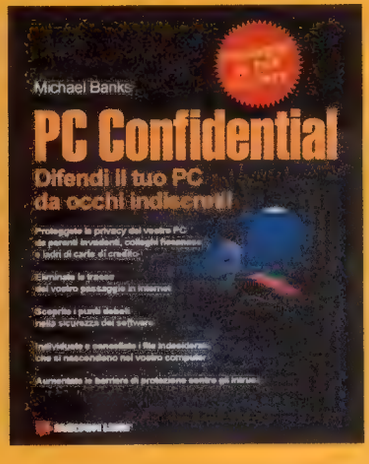
anche durante

la navigazione in internet.

www.futura-ge.com

HACKER ATTACK Questo libro ti aiuterà a proteggere il tuo computer, i tuoi interessi economici, il tuo sito Internet e la tua privacy dai possibili attacchi degli hackers, sempre più numerosi e agguerriti. Un esperto di sicurezza informatica ti spiegherà i principi e le tecniche, dalle più semplici alle più complesse, per contrastare efficacemente i virus e gli intrusi in genere. Il CD-ROM allegato contiene numerosi programmi per la sicurezza informatica, che permettono di ottenere una completa protezione dei dati personali.
Codice 2553 - Pag 288 - Con CD-ROM - L. 49.000 (€ 25,31)

PC CONFIDENTIAL Se a casa o in ufficio utilizzi un PC facilmente accessibile ad altri utenti, questo è lo strumento ideale per te. PC Confidential ti spiega, con un linguaggio semplice e diretto, le attività e le pratiche di configurazione da adottare per proteggere facilmente il tuo PC da sguardi indiscreti. Esempi su esperienze reali, trucchi e segreti ti mostreranno come criptare le tue e-mail, nascondere file e tutte le informazioni e attività personali.
Codice 2542 - Pag 224 - Con CD-ROM - L. 49.000 (€ 25,31)



JACKSON LIBRI
MARCHIO REGISTRATO GRUPPO EDITORIALE FUTURA

www.jacksonlibri.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAKE2** SVILUPPATORE **TERMINAL REALITY** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

4X4 Evolution

Regola 239 del Grande Manuale del Videogame:
i titoli di guida off-road sono sempre più belli da vedere in foto che divertenti da giocare.

L'utilizzo delle scorciatoie è quantomeno bizzarro: il taglio della pista che si può vedere in foto, ad esempio, viene imboccato quasi regolarmente dalle vetture della CPU. Alla faccia della scorciatoia segreta...

di simonecrosignani

*Alcuni salti di **4X4 Evolution** sono davvero spettacolari da rivedere nei replay, ma la loro portata appare un tantino esagerata per un titolo che si propone di essere una simulazione realistica di guida off-road...*

Come certamente ricorderà la stragrande maggioranza dei lettori, qualche mesetto or sono Take 2 ha immesso sul mercato **Smuggler's Run**, un titolo per PlayStation2 penalizzato da una longevità non eccelsa, ma che offriva non di meno una piacevole variazione sul tema dei giochi di guida off-road. Sebbene le schermate in queste pagine possano far pensare il contrario, le premesse alla base di **4X4 Evolution** sono sostanzialmente diverse: gli sviluppatori di Terminal Reality, a differenza dei loro colleghi di Angel Studios, sono rimasti decisamente sul classico, cercando di realizzare una versione fuoristrada del solito **GranTurismo**. Purtroppo, ed è bene dirlo sin dall'inizio, nonostante il titolo di Take 2 offra un'ampia gamma di elaborazioni delle macchine, numerose opzioni e una fisica comportamentale delle vetture piuttosto realistica, paragonare **4X4 Evolution** al capolavoro di Polyphony Digital è assolutamente impossibile e, volendo dire tutta, anche **Smuggler's Run** esce vittorioso dal confronto con il proprio "compagno d'etichetta". Il divertimento che si provava nel titolo di Angel Studios superando una duna dopo l'altra o sfrecciando lungo piste costeggiate da file di alberi è scomparso e buona parte della responsabilità è da attribuire ai controlli mediocri di **4X4 Evolution**: in molte occasioni basta un minimo tocco allo stick analogico per deviare la traiettoria del proprio fuoristrada e vederlo finire nella più assoluta impotenza contro un albero (con conseguenze facilmente immaginabili).

I controlli non sono comunque l'unico problema del titolo di Terminal Reality. Gli sviluppatori americani hanno infatti modellato la struttura del proprio gioco a immagine e somiglianza di quella di **GranTurismo**: nella modalità principale, la classica Career, al giocatore vengono assegnati 30.000 dollari per potersi comprare un fuoristrada (uno dei più scarsi, ovviamente). Vincendo le competizioni si ha la possibilità di guadagnare ulteriore denaro ed elaborare il proprio mezzo potenziando il motore, sostituendo le sospensioni o modificando la carrozzeria, oppure di passare direttamente a una vettura nuova e fiammante fra le oltre 70 incluse nel gioco. Il lavoro di ricerca fatto dalla software house americana in questo senso è invero eccellente e la selezione dei 4x4 disponibili quantomai completa, con vetture di Ford, GMC, Toyota (anche col marchio Lexus), Nissan, Mitsubishi, Dodge e Chevrolet: il range va quindi dal classico Blazer, che le massaie americane utilizzano per l'impegnativo tragitto casa-supermercato, al mostruoso Tundra Race Truck di Toyota, un "bestione" da 850.000 dollari e oltre 600 cavalli. La modalità Career è divisa in serie di gare (che si sbloccano tagliando il traguardo in prima posizione) ed eventi speciali, ovvero competizioni singole divise per categorie, alla **GranTurismo**. Sfortunatamente il bilanciamento della difficoltà lascia molto a desiderare e questo significa che vincere una serie di gare di norma garantisce un indotto di soli 15.000 dollari, sufficienti unicamente per comprare nuovi pezzi per il proprio 4x4. Il giocatore frustrato è quindi costretto a ripetere costantemente le medesime gare per racimolare la cifra necessaria al cambio di macchina, operazione decisamente più efficace dell'elaborazione in garage. A complicare le cose abbiamo anche un'eccessiva aggressività da parte delle vetture controllate dalla CPU, le quali infilano con assoluta scioltezza tutte le scorciatoie di cui sono disseminati i tracciati, dando il via ad alcune situazioni paradossali con una carovana di macchine che imbocca la scorciatoia, lasciando il tracciato "ufficiale" assolutamente deserto.

Affiancano le modalità Career, i classici Time Trial, Quick Race e Versus, quest'ultimo piuttosto deludente: sebbene l'engine sviluppato da Terminal Reality permetta di avere un frame rate decente anche in split-screen, l'assenza della modalità online presente nelle versioni Dreamcast, PC e Mac del gioco (uscite tempo addietro),

Il modo migliore per arrivare primi al traguardo, aggiudicandosi un bel gruzzoletto di dollaroni, è quello di prendere a sportellate gli altri avversari e spingerli fuori dal tracciato. Poco sportivo, ma divertente ed efficace.

sicuramente uno dei punti di forza della simulazione, andava compensata almeno con un doppio split-screen e la possibilità di sfidarsi in quattro contemporaneamente. Invece, non solo il numero massimo di utenti è ridotto a due, ma nel caso di sfida nella modalità Versus, scompaiono per magia tutti i fuoristrada controllati dalla CPU, riducendo la gara ad un uno-contro-uno invero poco esaltante. I tracciati disponibili sono circa una quindicina e le condizioni di guida cambiano radicalmente: si va da corse su asfalto a circuiti sterrati, dal fango alla neve, e sta al giocatore scegliere prima di ogni gara le gomme che più si addicono allo stage in questione. Ad aggiungere un minimo di varietà abbiamo poi differenti condizioni temporali (dall'alba alla notte) e climatiche (sole, pioggia e nebbia): diventa quindi fondamentale valutare attentamente l'acquisto di luci di profondità per avere un minimo di visuale nelle gare in notturna o con molta nebbia.

Anche per quanto riguarda il comparto estetico **4X4 Evolution** perde il confronto con **Smuggler's Run**: i deserti, le foreste e le vallate del titolo di Terminal Reality sono alquanto spogli e il track design appare poco ispirato. Certo, è presente qualche dettaglio piacevole qua e là come un buon uso degli effetti particellari per lo sporco della pista, con le pietre che rimbalzano contro il radiatore e il cofano dei fuoristrada, o un tocco umoristico che ricorda i videogiochi del passato decennio, come i bombardieri Stealth nascosti in un'ambientazione desertica, ma il feeling generale è di piattezza assoluta, soprattutto considerando che **4X4 Evolution** non è immune a draw-in e bad clipping. Anche il set di inquadrature disponibili non è esente da critiche: delle tre visuali a disposizione del videogiocatore solo quella dall'interno del veicolo riesce ad offrire un'adeguata sensazione di velocità senza compromettere la giocabilità. La visuale "standard", dall'esterno e lontana, è decente, ma è penalizzata da tempo di reazione del 4x4 tutt'altro che soddisfacente, mentre utilizzare quella situata appena dietro il veicolo è semplicemente impossibile, in quanto si ha un'ottima (e inutile) inquadratura del retro del fuoristrada, ma si intravede appena la pista. Non è male l'opzione replay che, pur non raggiungendo i livelli di versatilità di quella di **Driver**, permette di realizzare un filmato con le proprie imprese off-road per poi salvarlo su memory card. Il replay permette anche di ammirare il discreto design dei mezzi (composti da oltre 5.000 poligoni) e le ottime animazioni del pilota all'interno dell'abitacolo: questo si muove costantemente a seconda dei sobbalzi del fuoristrada e in caso di situazioni impegnative non è raro vederlo roteare il volante in maniera frenetica. Un po' deludente il reparto audio: i giochi Take 2 ci hanno abituato ad un sonoro di ottimo livello, ma il discreto soundtrack di **4X4 Evolution** è supportato da una serie di effetti poco convincenti.

Nel complesso è innegabile che ci sia un po' di delusione nell'esame del titolo di Take 2: **Smuggler's Run** aveva lasciato intravedere un ottimo futuro per il genere off-road, ma gli sviluppatori di Terminal Reality non solo non hanno fatto tesoro dell'esperienza dei propri colleghi d'etichetta, ma sembra non abbiano dedicato particolare attenzione a correggere gli errori segnalati dagli utenti delle versioni PC e Dreamcast di **4X4 Evolution**. Ovviamente se l'online gaming non è ancora disponibile su PlayStation2 la responsabilità è di Sony e non di Take 2, ma la scomparsa della modalità online andava bilanciata potenziando il gioco in singolo, offrendo un multiplayer a quattro giocatori e studiando nuove modalità per il gioco in coppia. Così non è stato e il risultato è che **Smuggler's Run**, pur essendo uscito circa cinque mesi fa, rimane ancora il miglior rappresentante del genere off-road su PlayStation2.

voto 6 su 10

*Come in **Smuggler's Run** l'obiettivo del gioco è raggiungere i checkpoint il più velocemente possibile: sta al giocatore scegliere se seguire il tracciato indicato o prendere una strada alternativa.*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **ACTION RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Warriors of Might and Magic

Per introdurre la saga di **Might and Magic** nel mondo delle console di nuova generazione, 3DO sceglie nuovamente la formula dell'Action RPG (già sperimentata con il discutibile **Crusader of Might and Magic**) con risultati migliori del previsto.

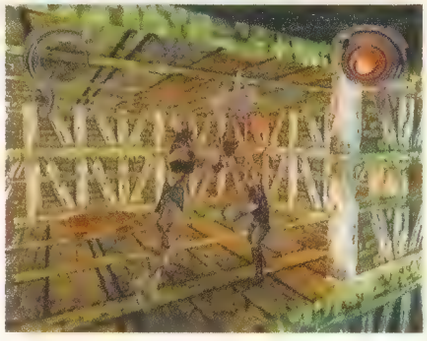
di diego**cortese**

Le avventure di Alleron narrate nella loro edizione PlayStation (recensita su **SC**79) rappresentano l'ennesimo esempio di game design superficiale e incompetente da parte di 3DO. Il risultato: una sorta di clone di **Gauntlet**, tanto lineare quanto privo di spessore e varietà. Nel probabile tentativo di rinnovare la propria immagine in occasione del passaggio della saga sulla nuova console Sony, l'impegno nella realizzazione della versione PlayStation2 si è dimostrato decisamente maggiore. Anziché limitarsi a proporre una versione ad alta risoluzione dell'impianto di gioco ideato con approssimazione su PlayStation, 3DO ha apportato consistenti modifiche strutturali, risultate in un prodotto decisamente più apprezzabile:ersa la somiglianza con l'arcaico **Gauntlet**, **Warriors of Might and Magic** per PS2 ha più l'aspetto di un moderno action RPG all'occidentale.

Per riuscire a togliersi la maschera della vergogna che lo bolla ingiustamente come negromante, Alleron deve portare a compimento una ventina di missioni. Queste sono inserite in una trama non eccessivamente articolata ed un po' stereotipata, specie nei dialoghi, ma tutto sommato accettabile. Ogni livello di gioco presenta ambientazioni dall'estensione sufficientemente ampia da consentire l'inserimento di obiettivi secondari, non proposti direttamente al protagonista, ma subordinati all'interazione con personaggi e oggetti trovati sul campo. Un'aggiunta che, unita alla presenza di diversi segreti, contribuisce a donare maggiore spessore ad un gioco altrimenti basato unicamente sull'esplorazione, il superamento di prove d'abilità ed il combattimento. Un sistema di controllo flessibile e preciso consente ad Alleron di superare con facilità i vari pericoli a cui va incontro, fra cui piattaforme mobili e passaggi ristretti sospesi nel vuoto. Ancor più complesso il sistema di combattimento, la cui completezza avvicina il gioco più a un picchiaduro a scorrimento che ad un Action RPG. Alleron ha a disposizione due tipi di attacco all'arma bianca combinabili tra loro in combo di discreta potenza. Come in **Crusader of Might and Magic** è possibile usufruire di uno scudo impiegabile sia per protezione che per sfondare le difese avversarie. Il raggio d'azione e il tipo di attacchi dipendono dalla classe dell'arma di cui viene dotato il personaggio. Queste sono recuperabili, assieme alle altre parti dell'equipaggiamento, sia all'interno di forzieri che acquistandole dai commercianti. La quantità di armi ottenibili durante il gioco è enorme, tanto che non si fa a tempo ad apprezzare le caratteristiche di quella appena ottenuta che subito se ne trova un'altra. Oltre agli attacchi normali, Alleron può impiegare un ampio numero di incantesimi i cui effetti non si limitano al danno, ma possono cambiare lo stato dei nemici o curare il protagonista. Le magie, e le armi incantate, sono divise in quattro elementi base da cui dipende la loro efficacia contro gli avversari. Impiegando il sistema di puntamento automatico, è possibile sapere quale arma o incantesimo sia più efficace contro il nemico che ci si appresta ad affrontare e quindi agire di conseguenza. Strategia consigliabile dato che i mostri, appartenenti ad una ricca fauna composta da trenta razze differenti, si rivelano spesso letali, specie se attaccano in gruppo. La difficoltà di gioco non risulta comunque eccessiva, complice anche la facoltà di salvare in qualsiasi momento.

Nonostante lo sforzo di offrire un prodotto graficamente più complesso rispetto all'incarnazione a 32bit, dal punto di vista grafico non si può dire che **Warriors of Might and Magic** rappresenti lo stato dell'arte su PS2. Interessanti caratteristiche quali la visualizzazione dell'equipaggiamento sul corpo del protagonista, l'impiego di effetti particellari e luce nonché la vastità delle ambientazioni, sono sminuite da una scarsa fluidità, rallentamenti, ridotto orizzonte visivo e addirittura problemi di visualizzazione delle linee di congiunzione dei poligoni che compongono il fondale. A questi bisogna aggiungere una traduzione in italiano dei testi evidentemente realizzata da uno staff non pratico di termini fantasy. Difetti che alla fine della fiera impoveriscono l'esperienza ludica offerta dal gioco, intaccando pesantemente il giudizio globale espresso in questa sede. In definitiva **Warriors of Might and Magic** è un titolo qualitativamente superiore alla media dei giochi 3DO, ma non abbastanza da consigliarne l'acquisto all'utenza non particolarmente appassionata del genere.

voto **6 su 10**



La discutibile localizzazione del gioco 3DO non fa che aggravare il giudizio sulla già mediocre qualità del titolo.

Jackson Libri presenta le migliori novità del settore.

L'informatica è la vostra passione?

L'informatica è il nostro mestiere.

www.jacksonlibri.it
www.futura-ge.com

JACKSON LIBRI®
È UN MARCHIO REGISTRATO GRUPPO EDITORIALE FUTURA

Corso Pratico
LIVEMOTION
ADOBE PRESS
Codice 2523 Pag 304
L. 59.000 € 30,47
Contiene CD-ROM

È Facile
FLASH 5
TYLER DENISE, REBHOLZ GARY
Codice 2491 Pag 288 A COLORI
L. 39.000 € 20,14

È Facile
INTERNET EDIZIONE 2001
CADENHEAD ROGERS
Codice 2518 Pag 288 A COLORI
L. 39.000 € 20,14

Usare
EFFETTI SPECIALI PER IL WEB
BODENSIEK PAUL
Codice 2537 Pag 328
L. 49.000 € 25,31
Contiene CD-ROM

Usare
FLASH 5
TRAMBUSTI GIOVANNI, SCAFOGLIERI MASSIMILIANO
Codice 2550 Pag 256
L. 35.000 € 18,08

CISCO ROUTER - CONFIGURAZIONE E TROUBLESHOOTING
TRIPOD MARK
Codice 2538 Pag 320
L. 69.000 € 35,64

HACKER ATTACK
CREA UNA BARRIERA PER DIFENDERE IL TUO PC
MANSFIELD RICHARD
Codice 2553 Pag 288
L. 49.000 € 25,31
Contiene CD-ROM

LINUX - GUIDA PER L'AMMINISTRATORE DI RETE 2/E
KIRCH OLAF, DAWSON TERRY
Codice 2505 Pag 488
L. 69.000 € 35,64

One Shot CD
CHAT
BRUNO ANNA
Codice 2541 Pag 216
L. 19.000 € 9,8
Contiene CD-ROM

One Shot
LE RETI
RANA FRANCESCO, FERRIGNO MAURO
Codice 2558 Pag 192
L. 14.000 € 7,23

La scimmia
WINDOWS ME!
ROSS JOHN
Codice 2555 Pag 256
L. 39.000 € 20,14
Contiene CD-ROM

La scimmia
RICERCHE SU INTERNET
SITTA GIORGIO
Codice 2507 Pag 192
L. 35.000 € 18,08

Practical
WINDOWS ME
WEMPEN FAITHE
Codice 2552 Pag 576
L. 69.000 € 35,64

Grafica in Pratica
AUTOCAD 2000 & 3D STUDIO VIZ 3
NALE DANIELE, FANTON ENRICO
Codice 2514 Pag 544 con inserto a COLORI
L. 69.000 € 35,63
Contiene CD-ROM

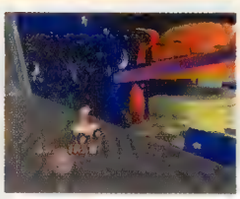
Grafica in Pratica
I SEGRETI DEL WEB DESIGN
15 GRANDI WEB DESIGNER SVELANO I SEGRETI DEI LORO SITI
MCCLELLAND DEKE, EISMANN KATRIN, STONE TERRI
Codice 2506 Pag 288 A COLORI
L. 79.000 € 40,8
Contiene CD-ROM

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **TRAVELLER'S TALES** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Toy Story Racer

I "tesorini" di *South Park*, i Chocobo di **Final Fantasy**, la fauna dei *Looney Tunes*, quel terrorista di **Bomberman**, la mascotte **Crash Bandicoot**, l'"insopportabile" *Woody Woodpecker* e ora...

di paolo**cardillo**



Nello scenario del cinema si intravedono sullo schermo alcune scene del film...

*Alcune locazioni sono chiaramente riciclate da **Toy Story 2**, il platform. Ma con una trentina di scenari diversi in totale, non mi sembra il caso di lamentarsi...*

Finalmente! Non riusciremmo ad immaginare dei personaggi più indicati per un racer demenziale di Woody, Buzz e la combriccola pupazzoide di *Toy Story*. Sarà che siamo rimasti colpiti dal mitico raid "motorizzato" nel negozio di giocattoli della pellicola (con annessa citazione da *Jurassic Park*), però, a meno che non sopportiate di vedere parodiate le discipline automobilistiche, questo è il cast su cui puntare per questo genere dissacratorio.

Dopo **Buzz Lightyear of Star Command**, il primo sfruttamento del franchise di Pixar - risolto in un pastrocchio ibrido tra un platform e una corsa di macchine - ecco il gioco di guida vero e proprio. Gli sviluppatori (Traveller's Tales) sono gli stessi di **BLoSC**, ma stavolta hanno fatto penitenza e hanno rinunciato ad aberranti esperimenti di incrocio per proporre il tipico emulo di **Mario Kart**, o di **Crash Team Racing**, se non vi va di parlare di Nintendo 64. Abbassare la mira ha soltanto giovato all'immagine di questo team di programmatori, ormai sempre precettato da Activision quando si tratta di creare qualcosa legato al mega-contratto stipulato con Disney. **Toy Story Racer** è indubbiamente uno dei titoli che riesce meglio a interpretare la famosa "magia Disney" in chiave videoludica da molto tempo a questa parte. All'inizio del gioco avrete a disposizione una rosa di quattro "bambolotti" (e me lo chiamate bambolotto un agglomerato di milioni di poligoni di sfavillante e traslucida computergrafica?) che non poteva che annoverare Woody e Buzz Lightyear, più la dolce Little Bo Peep e RC, la macchinina radiocomandata. Lo scopo è, ovviamente, imporsi in gare all'insegna della demenzialità tipica della serie, ma più diversificate rispetto ai canoni del genere. Oltre alla tipica corsa in cui tagliare per primi il traguardo è l'unica cosa che abbia senso nella testa di un pilota, esistono le seguenti varianti: raccolta di oggetti lungo un tracciato entro un tempo limite; tutti-contro-tutti, in cui vince chi abbatte più avversari con le armi incamerabili; gioco del "ce l'hai", in cui prevale chi urta più nemici; a volte, poi, una competizione non si risolve in un singolo match, ma si dispiega in più manche che propongono diverse "discipline". Quando ci si aggiudica una competizione, viene aggiunto un "soldatino" alla vostra raccolta, e il loro accumulo vi consente di accedere alle gare successive. La vostra scalata verso il trionfo allargherà pian piano il roster dei personaggi selezionabili, che presto accoglierà il porcellino (anzi, il salvadanaio) Hamm, il dinosauro di plastica Rex fino ad arrivare a un "cast" di 10 personaggi. Le armi vengono inglobate passando sopra a pacchi-regalo di diverso aspetto, che vi procureranno una palla da biliardo come arma da lancio, una palla di gomma da lasciarvi dietro, un tipico razzo da capodanno, un disco volante che rimbalza dappertutto, scariche elettriche da distribuire in libertà e molto altro.

Non saprei nemmeno dire cosa differenzi **Toy Story Racer** da molte altre produzioni del genere. Potrebbe essere l'attenzione al dettaglio: il comportamento delle automobiline è esattamente quello che ci si aspetta da un veicolo in miniatura. E' ben ritratta, in particolare, la reazione degli ammortizzatori agli urti separatamente per ogni singola ruota: le scalinate sono la "superficie" più adatta per dimostrarlo. Nello scenario della pista da bowling l'effetto di riflessione della pavimentazione unito alla sensazione di scivolosità è notevolmente realistico.

Passando all'analisi dello scenario, si inizia a ridere alla sola idea di passare sotto a un letto, sfilare vicino al cane da guardia in un giardino o puntare verso uno stendibiancheria. Nonostante tutto questo sia già stato visto in passato, mai come in **Toy Story Racer** ogni particolare concorre a creare un'atmosfera magica. L'impressione è che la forza dell'immaginazione "bambinesca" non sia mai stata espressa così bene: quello che il buon vecchio zio Disney aveva sempre cercato di trasmettere. A questo punto, le uniche "colpe" di **Toy Story Racer** sono quelle di non essere uscito dopo i capostipiti del genere e di essere diretto alla ristretta cerchia di un pubblico giovane. L'unica colpa tecnica: non avere un multiplayer a quattro, indicatissimo per un target giovanile. Il resto è fin troppo a posto. Dopo **Buzz Lightyear oTC**, i Traveller's Tales si sono ampiamente riscattati...

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **VIDEO SYSTEM** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

F1 World Grand Prix

Lanciare un titolo sportivo in corrispondenza di un evento importante è ormai una prassi in ambito videoludico. Considerando che un mesetto or sono è iniziato il mondiale di Formula 1, è meglio prepararsi ad un'invasione di simulazioni automobilistiche...

*Come accade ormai con la maggior parte delle produzioni del genere, **F1 World Grand Prix** si avvale della licenza ufficiale della FIA.*

La messa a punto della vettura ricopre un ruolo fondamentale nella modalità Grand Prix.

Nella sterminata lista di titoli usciti in questi anni su PSone le simulazioni automobilistiche ricoprono un ruolo di discreta rilevanza: andando però ad esaminare con attenzione tutte le produzioni riconducibili a questa categoria si nota come pochi dei titoli più importanti e di maggiore qualità (quelli, tanto per intenderci, entrati nella storia della console Sony), siano dedicati alla Formula 1. Se questa disciplina rappresenta il massimo per quanto riguarda le competizioni sportive ad alta velocità, lo stesso discorso non può essere fatto a livello simulato, dove prodotti dedicati ad altre categorie (**Gran Turismo** e **Colin McRae Rally** *in primis*) si contendono lo scettro di miglior esemplare del genere, relegando la Formula 1 nelle posizioni di rincalzo. Ultima a fallire nel tentativo di proporre una simulazione di F1 decente, come probabilmente avrete già intuito dando un'occhiata alla valutazione finale, è Eidos che, dopo un periodo di gestazione decisamente lungo e molto travagliato, ha finalmente lanciato sul mercato la versione PSone di **F1 World Grand Prix**. La prima impressione, una volta esaminate le varie opzioni di gioco, è quella di trovarsi di fronte a un titolo molto ricco non tanto per la quantità di modalità disponibili, ma per l'elevato numero di regolazioni disponibili nella fase di messa a punto della vettura. Nella modalità Grand Prix (che si contrappone al classico Arcade, dove il gioco è decisamente semplificato) sono infatti presenti oltre 20 parametri che riguardano ogni singolo elemento della vettura e che consentono di adattare la macchina alle caratteristiche di ogni singola pista. Oltre a questo, è stata inserita nel gioco una fase di ricerca e sviluppo durante la quale, impegnando le risorse economiche a disposizione nel corso della stagione, si possono studiare nuove soluzioni in cinque campi specifici (motore, cambio, aerodinamica, meccanici e freni) e migliorare di conseguenza le prestazioni della propria vettura.

Pur apprezzando il lavoro svolto dai game designer in questo settore e sottolineando che raramente è capitato di poter provare un titolo in cui le fasi che precedono la gara siano così curate e ricche di variabili, risulta subito evidente che se parte di questa attenzione fosse stata riposta nelle sezioni di guida vera e propria il risultato finale sarebbe stato decisamente migliore. Una volta scesi in pista, infatti, **F1 World Grand Prix** non riesce a trasmettere una sensazione di guida convincente, principalmente a causa di un sistema di controllo non sempre impeccabile e del comportamento delle vetture in gara.

Altro elemento in cui il titolo prodotto da Video System non solo non riesce a emergere dalla massa, ma si dimostra decisamente inferiore rispetto alle più apprezzate produzioni del genere, è la realizzazione tecnica. Per quanto concerne la grafica, appare subito evidente come la stabilità del frame rate, sia nel gioco in singolo che in quello in coppia, sia stata ottenuta sacrificando la definizione delle vetture e la cura negli elementi di contorno, mentre il sonoro non convince, soprattutto per quanto riguarda la qualità degli effetti.

Le premesse alla base di **F1 World Grand Prix** erano più che positive, ma ancora una volta un titolo abbastanza atteso e che ha richiesto un periodo di gestazione decisamente lungo si è dimostrato una discreta delusione. La presenza su PSone di simulazioni automobilistiche decisamente superiori rende difficile consigliare l'acquisto del titolo Eidos anche ai più accaniti fan di Schumacher, a cui suggeriamo di guardarsi ancora in giro per trovare un titolo di Formula 1 degno di questo nome.

voto **5 su 10**

di marco**ravetto**

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

EA Sports Supercross

Incurante del magro raccolto del 2000, Electronic Arts sale nuovamente in sella e ritenta la strada del supercross. Sarà la volta buona, o dovremo aspettare la prossima, immancabile edizione?

di erikpede

Grandi ambizioni, progetti apparentemente sin troppo complessi, ostinate ricerche del massimo realismo, aspirazioni unanimemente ritenute eccessive: il mondo dei videogiochi ha bisogno anche di questo per andare avanti e mantenere il suo fascino tutto particolare, ma quando a puntare in alto sono sviluppatori non molto dotati il risultato è sempre e comunque lo stesso, ovvero un disastro. L'anno scorso, ad esempio, Electronic Arts e MBL Research hanno tentato di realizzare una simulazione di supercross dai connotati marcatamente realistici (nella fattispecie: **Supercross 2000**, 40% su **Super Console** 68), ma la scarsa perizia dei programmatori si è risolta in un clamoroso fallimento su tutti i fronti. Comprensibile, quindi, la corsa ai ripari in cui si è prodotta EA con questo **EA Sports Supercross**, per il quale la softco statunitense ha saggiamente rinunciato a qualsiasi velleità simulatoria e ha sterzato con decisione verso l'arcade puro. I risultati ottenuti, per quanto non propriamente esaltanti, sono stati in effetti confortanti, e lasciano ben sperare per le prossime edizioni della serie, alle quali Electronic Arts starà sicuramente lavorando già in questo preciso istante...

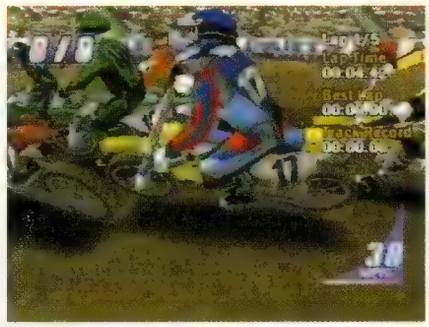
Pur partendo dalle stesse basi dalle quali era nato lo sfortunato **Supercross 2000**, **EA Sports Supercross** si sviluppa in modo completamente diverso. I piloti più famosi del momento (Larry Ward, Mike LaRocco, Jeff Emig, Buddy Antunez, Heath Voss, Greg Albertyn e Stefy Bau, solo per citarne alcuni) ci sono ancora, così come ci sono ancora le varie licenze acquistate dalla federazione motociclistica statunitense, ma il tutto è al servizio di una meccanica di gioco notevolmente semplificata e snellita rispetto a quella della passata edizione. Sebbene in **EA Sports Supercross** siano state mantenute caratteristiche come la possibilità di spostare il peso del corpo sull'avantreno o sul retrotreno e la necessità di fare ricorso a due comandi separati per il freno anteriore e quello posteriore, il loro peso nell'economia della "simulazione" (in questo caso il termine è davvero grosso) è stato ridotto ai minimi termini per fare spazio alle novità introdotte per accentuare l'indole arcade del gioco. Novità che sono fondamentalmente due, e cioè la libera interpretazione dello spostamento del peso del pilota verso l'interno della curva e l'ancor più libera interpretazione della frizione. La prima delle due trovate appena menzionate si presenta sottoforma di un pulsante che, una volta premuto, "chiude" bruscamente la traiettoria della moto, accentuando enormemente gli effetti dei movimenti orizzontali che ogni buon crossista compie sulla sella una volta entrato in curva. Un accorgimento del tutto irrealistico, e quindi in linea con lo spirito del gioco, che garantisce sì un gradito incremento del ritmo delle gare (in pratica ci si può tranquillamente dimenticare dei freni), ma paga al tempo stesso lo scotto di un'efficienza eccessiva anche per un arcade, con la moto che al minimo accenno di derapata prolungata finisce spesso per compiere assurde rotazioni sul posto di 180 e più gradi. La particolarissima frizione di cui sono dotate le moto di **EA Sports Supercross**, invece, sembra provenire direttamente dai coin-op automobilistici degli anni 80 ed è associata pure lei ad un pulsante

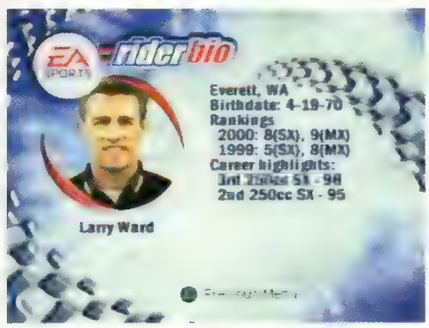
La velocità massima degli avversari sale di pari passo con il livello di difficoltà e non viene regolata in base alle prestazioni del giocatore. In altre parole, un solo errore può bastare per compromettere un'intera gara...

specifico; in questo caso, però, il tasto non va spinto fugacemente, ma va tenuto premuto e poi rilasciato al momento giusto. Solo così, infatti, si può giungere al riempimento ottimale di una speciale barra colorata, grazie alla quale è possibile potenziare temporaneamente le prestazioni della moto. La cosa, pur essendo decisamente fuori posto in un gioco di motocross, sarebbe anche divertente, se non fosse che l'accelerazione extra deve essere utilizzata praticamente di continuo se si vuole vincere, e questo (insieme ai muri invisibili contro i quali si può rimbalzare senza preoccupazioni) sminuisce la guida in sé e per sé. La fisica che governa il comportamento delle moto, d'altra parte, non impone certo al giocatore una condotta di gara irreprensibile ed è fatta di sterzate effettuate in pieno volo, collisioni approssimative (forse per volontà dei designer, forse no), strani guizzi con balzi talvolta inspiegabili e moto che si affezionano ai muri e non li mollano se non ci si butta di forza dalla parte opposta. Niente di imperdonabile per un arcade, comunque, soprattutto se si pensa che è proprio la generalizzata semplicità a rendere **EA Sports Supercross** più accessibile e divertente del suo predecessore, rispetto al quale presenta anche un maggior numero di tracciati indoor e outdoor, un migliore assortimento di campionati e addirittura un paio di piste per il motocross "classico". Inutile dire che, alla luce di questa parziale redenzione, deludono ancora di più gli aspetti negativi del gioco, già di per sé abbastanza sgradevoli.

In testa alla classifica delle brutte sorprese c'è indubbiamente la modalità acrobatica, che non aggiunge nulla al gioco a causa della sua banalità, e arriva persino a disturbare nelle occasioni in cui passa dal ruolo di semplice (e noioso) diversivo a quello di prova determinante per i campionati più avanzati. A rovinare questa modalità, potenzialmente intrigante e piacevole, è il suo stesso sistema di controllo, che non risponde quasi mai con la dovuta prontezza, mentre a guastare la festa nel campo della realizzazione tecnica (la seconda brutta sorpresa, nel caso ci fosse bisogno di precisarlo) ci pensano soprattutto le texture, carenti in dettaglio e poco varie, e il frame rate, che nelle situazioni più affollate può crollare al punto da impedire di dirigere la moto come si vorrebbe. Si comportano in maniera più decorosa le animazioni (discrete), le piste (lontane dall'eccellenza, ma più curate di quelle di **Supercross 2000**), i modelli poligonali (sufficientemente articolati, a dispetto dei tanti spigoli), le tinte (gli accecanti colori primari della vecchia edizione sono fortunatamente spariti) e gli effetti sonori; non stanno al passo i temi musicali (francamente fastidiosi) e la telecronaca (competente, ma ripetitiva). Che dire, in sintesi? Che **EA Sport Supercross** è un prodotto moderatamente divertente, ma tutt'altro che indispensabile. Che soltanto gli irriducibili appassionati dei giochi motociclistici dovrebbero prendere in considerazione il titolo pubblicato da EA e farci un vago pensierino. Che le cose sono migliorate parecchio, per questa serie, rispetto all'anno scorso. E che, volendo essere onesti fino in fondo e andando a rivedere **Supercross 2000**, non si capisce come sarebbe stato possibile fare di peggio...

voto 6 su 10





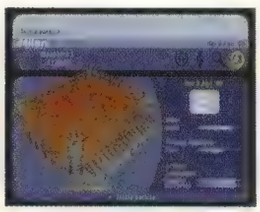
Oltre a poter scegliere tra una vasta gamma di piloti famosi, è possibile crearne di propri. La cosa, però, ha valenza puramente estetica, dato che l'editor non consente alcun tipo di personalizzazione tecnica.

5IMENSIONE
TEL. 0331 45 50 78 Via B. Melzi 47 20025 LEGNANO
Per sapere tutto quello di cui disponiamo consultate:
WWW.QUINTADIMENSIONE.IT
SEGA GUIDE & GADGETS ACTION FIGURES
SONY NEO GEO POCKET C. ROBOTS
NINTENDO WONDER SWAN C. FILM DVD
MICROSOFT GAME BOY ADVANCED CD ROM HENTAI
DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE MODELLI NUOVI E VECCHI DA COLLEZIONE
SOUL OF POPINKA PX 03
SOUL OF CHOGOKIN GX 05 359.000
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5
PS2
PSX
N64

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **MANAGERIALE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Football Manager Campionato 2001

Ci mancava solo il comico che fa i suoi sketch, e **FMC2001** poteva quasi essere scambiato per una trasmissione televisiva calcistica italiana. Leggete un po' qua sotto...

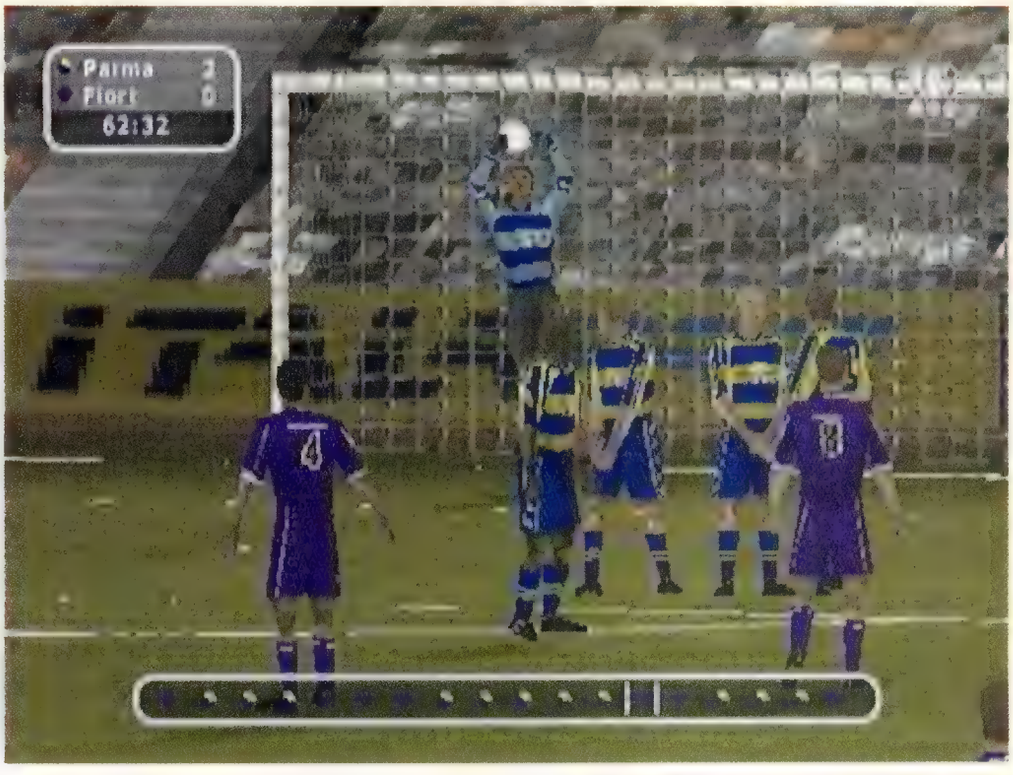


di paolo**cardillo**

Uno vince lo scudetto e lo mandano via. Uno torna dopo anni di fama su una panchina e viene colto da esaurimento nervoso. Uno non ha neanche il patentino di allenatore e lo fanno allenare. Uno ha il passaporto falso, ma lo considerano comunitario. Avrete sicuramente riconosciuto nelle situazioni appena descritte il Campionato Italiano: per rifare l'immagine al nostro cialtronesco torneo, eccovi un fulgido esempio di gioco pay-per-view-gestional-allenatorio in cui, fortunatamente, non si può sgarrare. Già solo il nome che riporta potrebbe mandare in fibrillazione la "vecchia guardia" del popolo videoludico: **Football Manager** era il titolo del mitico gioco di Addictive programmato da Kevin Toms che ha fatto passare notti insonni a migliaia di appassionati europei una quindicina di anni fa. Chiusa la parentesi retrospettiva, fast forward al presente. **Football Manager 2001** eroga, com'è doveroso nei giochi di questo genere, la sua bella mole di dati che cesellano le personalità pedatorie di centinaia di giocatori. I nomi, lo diciamo subito a scanso di equivoci, sono quelli reali e l'ambito è quello del Vecchio Continente: un calcio capace di esprimere rapacità anglo-teutonica ma anche le *delicatessen* della tribù mediterranea dei Piedi Buoni. Nel mezzo, una nebulosa di chiaviche mai viste (svedesi, belgi, polacchi, mamma mia...), ma anche la contaminazione di popoli di mercenari sudamericani. Molti di questi sono dei fantastici campioni...

Il gioco propone, in quest'incarnazione per la nostra penisola, Serie A e Serie B, ma anche quattro leghe inglesi (Premiere League e Division 1, 2, 3), tanto per non farsi mancare niente. Con tutte le partite che si vedono oggi, dovreste conoscere a memoria persino la formazione del Southampton... All'inizio si sceglie una squadra, ma con un'avvertenza: già in partenza ognuno dei club ha delle aspettative direttamente proporzionali alla forza della compagine. Se scegliete Juve, Lazio, Milan, Roma vincerete sicuramente più partite, ma la società dà per scontato che vi qualifichiate almeno per la Champions League (qui chiamata Coppa Europea, per questioni di diritti, evidentemente), altrimenti sono dolori. Se scegliete Brescia, Lecce, Bari, etc. l'obiettivo primario è la salvezza, per cui anche perdere parecchie partite non significa necessariamente la condanna. Insomma, si inizia all'insegna del realismo. Potete anche decidere di non affrontare immediatamente l'intera stagione calcistica ma ambientarvi con l'allenamento. Il vero colpo di genio sono però le Sfide. Si tratta di obiettivi specifici da raggiungere nell'arco di una singola stagione (ma a volte anche di tre): segnare più reti di tutti nel campionato, risanare il bilancio di una disastrata squadra di una divisione inferiore e conquistare la promozione, vincere il campionato di serie A, vincere la Coppa Nazionale, e svariati altri scopi. La completezza del gioco si manifesta in tutti gli "scomparti" di cui è costituito. Nelle vesti di presidente, i vostri interventi possono interessare svariati settori: calciomercato, gestione dei dipendenti, contratti e via cosl. Il gioco, a differenza di altre simulazioni manageriali più maniacali e macchinose, rende meno tentacolare la vostra attività consentendovi di delegare svariate decisioni ai vostri dipendenti: se le loro decisioni non vi soddisfano potete buttarli fuori a calci nel sedere. Sappiate infatti che stipendiate un vice manager (gestione contratti giocatori, assunzione e licenziamento dipendenti, indicazione giocatori primavera), un allenatore capo (tipo di allenamento a cui sottoporre un giocatore singolo o la squadra nel suo complesso), un fisioterapista ("trattamento" dei giocatori), un dirigente commerciale (sponsor maglietta, sponsor dello stadio, lavori di costruzione dello stadio), altri quattro allenatori specializzati ognuno per portieri, difensori, centrocampisti e attaccanti, un istruttore di fitness e tre osservatori (visionano le squadre e consigliano l'acquisto di giocatori). Se qualcuno si dimostra particolarmente incapace in una mansione, potete anche "inibirla" e far incombere la vostra sacra investitura di presidente, prendendo voi stessi l'iniziativa al suo posto. Certo, da qui al licenziamento potrebbe passare poco tempo per il vostro dipendente... Dopo il presidente, passiamo al ruolo più tremebondo di tutti: l'allenatore. Un uomo sempre al centro del mirino, una condizione che vacilla eternamente tra la gloria calcistica eterna e la consapevolezza che l'allenatore "non conta niente", veramente un bel mestiere... Qui ovviamente si scatena l'acume tattico e la capacità di scegliere i giocatori giusti (12 i parametri del DNA di ogni calciatore) nel frangente

La grafica dei giocatori non è complessissima, ma alcune movenze e "siparietti" non si sono mai visti in alcun gioco di calcio...



giusto. Prima di scendere in campo, ci si arrovella con gli schemi (tra questi, alcuni predefiniti come quelli della nazionale italiana dell'82, il Liverpool degli Anni Settanta e altri) e si decide in generale l'atteggiamento della squadra. Si può spostare in avanti il baricentro, preferire i lanci filtranti al fraseggio con passaggi corti, distribuire il gioco sulle fasce o propendere per la penetrazione centrale, e altro ancora. Arriva finalmente il momento della partita. Dopo aver applicato le vostre idiosincrasie strategiche alla squadra, il gioco vi consente di condizionare ancora più pesantemente il comportamento del vostro schieramento associando ai quattro tasti dorsali dei semplici dettami da far rimbombare nelle orecchie dei vostri calciatori durante la partita. Si tratta di: Gioco difensivo, Gioco centrale, Gioco di fascia, Palla lunga, Possesso palla, Contropiede, Attacco diretto, Pressing e Tutti all'attacco. La cosa divertente è che durante il match ognuno di questi viene sottolineato da frasi tipiche come *"Buttala lunga!"*, *"All'attacco!"*, *"Tutti avanti!"* dal tono demenzialmente concitato. Il match viene proposto in uno stile tipicamente stilizzato, ma a cui non manca il realismo: si distinguono le azioni scorrette, i mini-calciatori finiscono in fuorigioco, e in generale il comportamento delle squadre è perfettamente interpretabile dal punto di vista visivo. Ma la vera chicca di **Football Manager C2001** arriva dopo la partita. Quei pazzi di Codemasters si sono messi a ricreare più di una cinquantina di azioni in 3D tutte articolate in maniera diversa per offrire i più spettacolari highlights mai visionati in un gioco manageriale calcistico, con alcuni dettagli assolutamente inediti per un gioco sullo sport più bello del mondo. Il commento, nientemeno che di Sandro Piccinini, fa ancora più spavento per il livello di complessità, davvero mai raggiunto in alcun gioco di calcio. Esempio: in seguito a una rimessa laterale, un attaccante viene lanciato sulla fascia. Ha davanti a sé due difensori. Finta e controfinta. Prova l'affondo tra i due. Finisce per terra nel contrasto. Mentre gesticola contro l'arbitro, che gli fa ampi cenni che non è successo niente, la palla finisce a un suo compagno che spara una bomba sul palo. Commento di Piccini: *"Buona la rimessa… il tocco di ritorno… c'è spazio per il cross… preferisce la penetrazione… forse c'è il fallo! Lascia proseguire l'arbitro…"* Secondo esempio: capovolgimento di fronte. Deviazione di testa verso gli attaccanti. Fraseggio. La palla viene recapitata a un attaccante che spara un tiraccio telefonato dal limite, ma il rimbalzo inganna il portiere e finisce in rete. Piccinini: *"Buono il prolungamento di testa… si ricomincia… il difensore lo attacca… non rischia il dribbling… buona l'idea… un tiraccio… ma c'è la papera incredibile!"* Gli highlights comprendono addirittura fallacci da espulsione in cui si vede il giocatore che si accascia, cerca di rialzarsi, si tocca la caviglia e si riaccascia di nuovo, mentre l'arbitro sventola il rosso e invita i barellieri a entrare in campo con gesti eloquenti! Mai sentito né visto nulla di simile in un gioco di calcio. Certo, bisogna sottolineare alcune cose: le manovre in 3D non corrispondono a ciò che succede nella partita "in diretta", il che pesa sul realismo complessivo. Come avrete capito, durante il "moviolone" non vengono nominati i calciatori e francamente non abbiamo capito perché, visto che lo fa qualsiasi gioco di calcio odierno. Dopo una decina di match, ovviamente, inizierete ad avere una sensazione di déjà-vu visionando le azioni. Questo non toglie che le "fasi salienti" siano la cosa più realistica e spettacolare creata sinora in una simulazione pedatoria. A questo va aggiunta l'incredibile facilità di gestione di tutto il gioco, che sfrutta soprattutto i tasti dorsali per lo spostamento di menu in menu nella maniera più efficace possibile.

Ci troviamo di fronte al gioco manageriale calcistico che più avvicina il pubblico occasionale a quello dei fanatici, grazie ai suoi funambolismi televisivi e alla semplicità d'uso, che però non mortificano la complessità di fondo della gestione di un club calcistico. Certo, ogni tanto, come ogni capolavoro, dà i numeri: a volte giungono notizie di campioni assoluti che vengono ceduti gratuitamente, ma sono inezie.

Il fattore longevità è ampiamente al sicuro, non solo grazie agli scambi di mercato che rinnovano e potenziano la vostra squadra, ma anche per la soddisfazione che procura l'affermazione di un campione dal proprio vivaio di "pulcini". Sì, c'è pure quello in **Football Manager Campionato 2001**…

voto 9 su 10

Nel corso della "diretta" il pallone è più facilmente individuabile grazie alla scia che si lascia dietro…

Durante i caricamenti, scorrono delle "agenzie" con svariate notizie utili su movimenti di mercato e aggiornamento di risultati.

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **FLYING TIGER DEVELOPMENT** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Time Crisis: Project Titan

Legge n°12 del videogioco: Una struttura di gioco che ha riscosso grande successo non si modifica.

*Le ambientazioni di gioco, nonostante in alcuni passaggi evochino marcatamente il primo **Time Crisis**, dimostrano una discreta varietà.*

Le sequenze d'intermezzo si dimostrano abbastanza mediocri sia come realizzazione tecnica che come apporto narrativo. I passi avanti rispetto al primo episodio sono stati decisamente scarsi sotto questo punto di vista.

di ivanfulco

Dopo aver perso la sensibilità agli arti superiori con il primo **Time Crisis** (rilasciato insieme alla GunCon nel lontano 1997) e dopo aver inutilmente atteso il porting su PlayStation del secondo roboante episodio, rimasto finora recluso tra le pareti della sala giochi (cfr. **PlayWorld**), Namco rispolvera un vecchio progetto-sequel e regala ai fan di Richard Miller una nuova ragione per combattere con crampi a bicipiti e tricipiti. Una struttura di successo non si modifica, si pontificava in apertura. Ed è questo, come ovvio, il caso di **Time Crisis**.
Non si può però dire che la scelta di fedeltà alla tradizione di Namco si sia rivelata del tutto sbagliata. Sette, scriviamo a fondo recensione. Buon gioco, aggiungiamo. E ora via, a crivellare allegramente avversari e boss con il morbo di Parkinson sul dito del grilletto…

Il televisore è un Setsu. Il canale è il 3. Sullo schermo, proprio in questo istante, scorrono le immagini di un servizio televisivo nel quale si riporta l'assassinio dell'amato presidente di Caruba, Xavier Serano. Chi scrive non si pronuncia al riguardo del nome dello stato scelto per l'ambientazione, evocante vecchi esercizi di umorismo di Woody Allen. Il presidente rantola sul terreno e le telecamere corrono rapide ad inquadrare il cecchino, munito di apposito fucile, che si è appena esercitato nello sport nazionale sudamericano: il tiro al presidente. E' un volto conosciuto. Si tratta proprio di Richard Miller. Colpo di scena. La camera stacca e inquadra Richard attonito di fronte al televisore. Kantaris, personaggio femminile di indubbia bellezza, ma di altrettanta indubbia malignità, a capo di un'organizzazione criminale internazionale, ha voluto incastrare il derelitto Ricky. La scelta, a questo punto, è ovvia: rispolverare la GunCon, e cacciarsi nei maledetti guai. I protagonisti dei videogames, potrebbe chiedersi il giocatore, non hanno nulla di meglio da fare?

La struttura di **Time Crisis: Project Titan**, dopo la leggera variazione sul tema rappresentata dal **Time Crisis 2** apparso in sala giochi, si ripropone placida e dormivegliosamente simile al primo episodio. Decine di terroristi armamuniti e militesenti si agitano su schermo cercando di far buon uso dei proiettili d'ordinanza. Pallottole, bombe a mano e coltellacci da cucina viaggiano avanti ed indietro per le ambientazioni senza soluzione di continuità. In un clima del genere solo un idiota come Richard Miller può pensare di riportare a casa la pellaccia con il numero esatto di buchi. Ma tant'è. Il giocatore, dal canto suo, è chiamato a crivellare nel minore tempo possibile gli esaltati che si trova dinanzi. Al sicuro, dietro un riparo ambientale, Richard Miller carica nell'arma i sei colpi. A questo punto preme (o rilascia) il pulsante della GunCon, esce dalla copertura e si ritrova faccia a faccia con il comitato di benvenuto. Un po' di pallottole mandate a segno e, prima che qualcuno decida di omaggiarlo di un po' di piombo, ripreme l'apposito pulsante e torna con gioia al coperto, ricaricando l'arma. Da qui prosegue allo stesso modo per il numero di volte necessarie. Terminati gli avversari offertisi volontari per il massacro, il tempo a disposizione giova di una piccola estensione, Richard si spolvera la giacca e avanza baldanzosamente verso una nuova postazione dove, fra esplosioni ed urla disumane, potrà proseguire la carneficina. Così fino alla fine del gioco, alla fine delle vite o del tempo disponibile. Chiunque abbia giocato al primo **Time Crisis** avrà in effetti sbadigliato pericolosamente nel corso di queste righe, non trovandovi nulla di innovativo. Resta da chiedersi: ma a questo punto vale la pena di arricchire uno spacciatore di videogiochi con l'acquisto del titolo Namco?

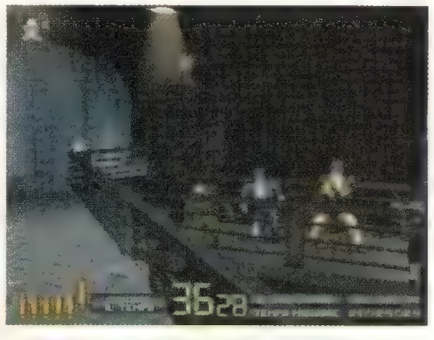
La risposta, scaturita da un lungo processo decisionale e scandita con estrema sicurezza, può essere una sola: sì e no. A suo

Gli avversari dotati di vestiario rosso sono tra i più temibili. Il consiglio è di eliminarli subito o, altrimenti, trovare riparo per sfuggire alla loro prima raffica.

favore il nuovo gioco per GunCon offre una struttura collaudata, l'assoluta precisione della light gun ed un bilanciamento globale di apprezzabile valore. Il livello di difficoltà appare stavolta meglio calibrato rispetto al precedente episodio, le orde di potenziali assassini sono organizzate con lucidità e si rivelano efficaci ai fini del divertimento, la varietà delle ambientazioni e dei personaggi non stupisce ma neanche delude. Nonostante l'inevitabile ripetitività dell'azione **TC:PT** offre in definitiva buoni spunti, tra ganci metallici che oscillano pericolosamente sopra la nostra testa (e che vanno evitati rifugiandosi al riparo con giusto tempismo), avversari di diversa natura e pericolosità (e che richiedono quindi un'eliminazione più o meno veloce da parte del giocatore) e target più complicati da colpire in grado di regalare secondi extra al giocatore. Un'innovazione degna di questo nome, d'altra parte, **TC:PT** può almeno vantarla. Nel caso di alcuni boss il team di sviluppo ha infatti pensato di adottare un sistema detto di multi-hiding, con il quale variare la posizione del protagonista durante gli scontri. Semplice ed efficace il funzionamento: una volta al riparo, sullo schermo compaiono delle frecce indicanti le direzioni nelle quali è possibile spostarsi. Facendo fuoco su una di esse Richard Miller imbraccia baracca e burattini e si trasferisce verso un'altra postazione, con angolo di visuale ovviamente diverso. Un sistema del genere, non sconvolgente ma comunque efficace, si rivela d'interessante utilizzo grazie alla natura stessa dei boss. Basti pensare al macchinario posto alla fine del terzo livello, intorno al quale è necessario girare per colpirne tutti i punti chiave disposti sui quattro lati. In definitiva: thumbs up. Eppure non c'è solo gioia nell'opera di devastazione a colpi di pistola voluta da Namco. Sul versante oscuro si schierano infatti la classicità dell'azione, la poca interagibilità degli ambienti e la scarsa evoluzione dal punto di vista tecnico. **TC:PT** ha in effetti poco da farsi invidiare, per quello che riguarda il comparto grafico e sonoro, dal primo episodio. Le ambientazioni si rivelano non eccessivamente imbottite di elementi né troppo dettagliate, gli avversari tendono tutti ad assomigliarsi ed il livello delle animazioni, comunque buono, si prestava sicuramente ad essere affinato in questi quattro anni. D'altro canto ogni imperfezione grafica presente, dalla texture sgranata alla carenza di allineamento prospettico, non è materiale di primissimo piano in un titolo del genere. La limitata longevità, difetto strutturale di molti giochi di questo genere, è invece un elemento da tenere in seria considerazione nel caso non si rientri nella schiera degli appassionati, soprattutto alla luce della maggiore povertà dei modes rispetto al primo episodio su PlayStation. Concludendo…

Concludendo. Al sequel blastatorio Namco si può obiettare molto: eccessiva somiglianza al primo episodio, scarsi miglioramenti tecnici, innovazione inesistente. Sotto questa luce **TC:PT** sarebbe di certo facile oggetto di critica tambureggiante e avvelenata. Eppure quello che rimane è, in una valutazione assoluta, un titolo di buon livello per quello che riguarda il suo genere. Un gioco godibile, fluido, onestamente strutturato, seppure non eccessivamente ricco. Un sette con qualche dubbio sparso, forse più di qualcuno, e con l'idea di una chiusura affrettata del progetto che passeggia pericolosamente tra queste righe. Ma comunque un sette. Un degno acquisto per gli appassionati di light gun, in special modo se amanti della serie **Time Crisis**. Per tutti gli altri, novellini, curiosi o semplici perditempo in possesso di pistola (e che non avessero ancora affrontato il primo episodio), il consiglio è quello di rivolgersi al **Time Crisis** numero uno, anno 1997. Più completo, più storico, meno superficiale, meno sequel, meno operazione commerciale…

voto 7 su 10



*A disposizione del giocatore **Time Crisis: Project Titan** mette uno Story Mode nel quale affrontare tutta l'avventura (solo 3 livelli in modalità easy) ed un Time Attack nel quale cimentarsi in uno solo dei livelli.*

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **DELPHINE** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

DarkStone

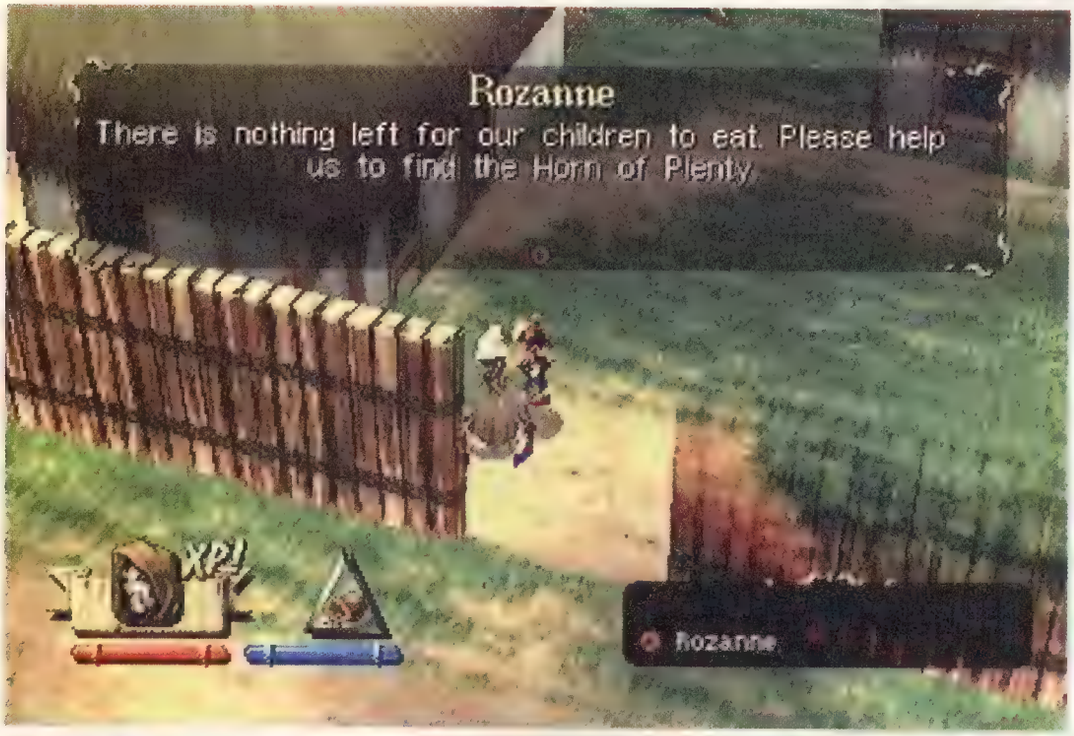
Volete qualcosa di più di un mero clone di **Gauntlet**, ma meno complicato di **Diablo**? Eccolo!

*Collezionare sette cristalli magici per sconfiggere un drago? Come altre sue caratteristiche, la trama di **Darkstone** non è così sofisticata.*

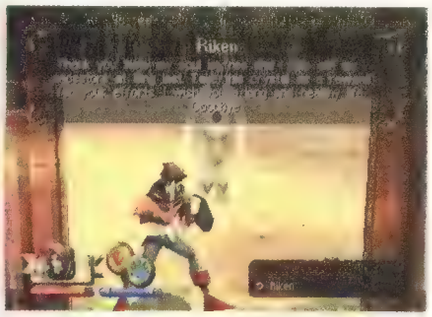
di paolo**cardillo**

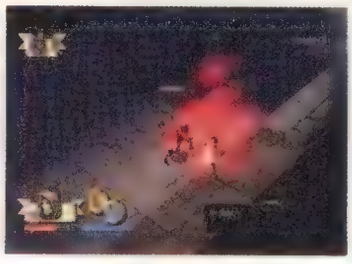
Assediata da RPG giapponesi dai budget spaventosi (**Dragon Quest**, **FF**, **Legend of Dragoon**), PSone accoglie ogni tanto qualche esemplare del genere "Diet". La differenza sta nel periodo che intercorre tra l'annuncio e l'uscita del gioco: nel primo tipo di lasso temporale gli utenti si fanno venire un'ulcera a forza di vedere rinnegate le proprie aspettative sulla data di uscita. Nel secondo tutto avviene senza un eccessivo coinvolgimento nervoso: le preview del gioco, una volta divorate, possono tranquillamente bivaccare nella memoria inconscia e non c'è un disgraziato che chieda di essere sottoposto a ipnosi per far riaffiorare la famigerata release date. **Darkstone**, per chi non l'avesse capito, appartiene alla seconda categoria e già mi sembra di vedere trasmissioni pseudo-umoristiche sguinzagliare inviati per investire gli sviluppatori con la stessa domanda ripetuta 800 volte: "*Ma come mai l'avete fatto uguale a **Diablo**?*" Ora, a parte il fatto che PSone non può certo vantare la migliore versione esistente del noto action RPG (appannaggio dei PC), che male c'è ad avere una fonte di ispirazione? Non si tratta mica di plagio, solo di riconoscere la superiorità di un archetipo e farsi influenzare dalla sua qualità. Ma entriamo nel dettaglio. La leggenda narra di un monaco malvagio chiamato Draak che ha la capacità di trasformarsi in un drago. È la vostra nemesi per cui non potete fargliela passare liscia, ma esiste solo un modo per riuscire in questo: acquisire i sette cristalli che, una volta combinati, danno vita all'ordigno finale, il Time Orb, l'unica arma (una specie di pietra appuntita, tutto qua) in grado di mettere a tacere per sempre il lucertolone. All'inizio del gioco si deve scegliere da una rosa di otto personaggi distinti in classi tipicamente RPGistiche e nei due generi sessuali. La rosa dei "papabili" è la seguente: Warrior (mazzate a tutti a corto raggio); Amazon (versione femminile del Guerriero, stesse caratteristiche); Wizard (prende randellate da tutti, ma se gli lasciate il tempo di preparare gli incantesimi...); Sorceress (versione femminile del precedente); Assassin (esperto in armi a lunga gittata); Thief (versione femminile del precedente); Monk (ha valori medi un po' in tutto, dal combattimento ravvicinato alla magia); Priestess (versione femminile del precedente). In poche parole, le tipologie degli eroi sono in realtà solo quattro, ma con la differenziazione nei due sessi si dovrebbe accontentare un pubblico più vasto, no?

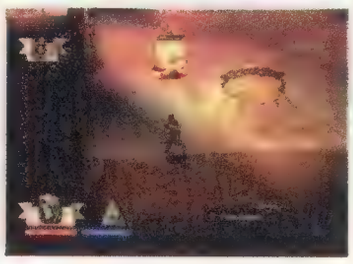
Darkstone è il porting di un gioco PC pubblicato quasi due anni fa e piuttosto apprezzato all'epoca da un pubblico però non così avvezzo all'ibridazione tra azione e gioco di ruolo. Una differenza con la versione PC però esiste: là si sceglieva una coppia di personaggi, su PSone il protagonista sarà solo uno. Una strana scelta, perché la cooperazione donava più spessore al gioco, mentre così diventa molto più simile a tanti altri giochi d'azione. Potremmo quasi dire che ci troviamo di fronte a una versione del vetusto **Gauntlet** (o, se vogliamo parlare in termini più moderni, di **Gauntlet Legends**) con allegate le statistiche tipiche di un RPG, in preda a costanti oscillazioni matematiche. Ciò significa che, classicamente, il vostro status è in continua evoluzione e più successi conseguite nei combattimenti, più alto diventa il vostro livello di esperienza, con tutti i bonus che ne derivano. Insomma, partite come dei tremebondi eroi soli contro tutti, poi quando inizierete ad acquisire facoltà offensive come il Berserker e la Licantropia, i metaforici sorrisi di scherno nelle menti dei nemici inizieranno a svanire, anche perché nel



Ancora qualche lancio di coltello e l'Ice Golem che si vede nell'immagine sarà solo un brutto ricordo...







La generazione casuale di dungeon ad ogni partita, come al solito, non ha sortito i frutti sperati...

frattempo avranno probabilmente tirato le cuoia... Il gioco snocciola 32 scenari, ognuno dei quali incorpora una sezione fatta di dungeon: in sette di questi si trova uno dei cristalli da incamerare per giungere al confronto finale con Draak. La particolarità è che le mappe vengono rigenerate casualmente a ogni nuova partita, una soluzione già sperimentata in passato per rassodare la longevità. La verità è che ci vuole probabilmente un livello di sofisticheria superiore per scongiurare la sensazione di déjà-vu in un videogioco di questo genere: alla resa dei conti, le mappe sempre diverse non riescono a trasformare la classica routine esplora/ammazza in un'esperienza diversa dal solito. Alla fine vi sentirete dei fantastici cartografi, ma nel vostro ruolo di avventurieri sarete colti dalla sindrome da catena di montaggio. Ancora una volta, questa soluzione non ha funzionato, ma il giorno che dovessero creare una routine di vera e propria "riproduzione spontanea" assisteremo a scene di svenimento di massa. Per ora però... Al fine di donare un tocco di varietà in più al gioco, in ogni missione vi vengono proposte (anche stavolta avviene tutto casualmente) due avventure alternative, che però tanto alternative non sono, visto che anche queste vi procurano i cristalli! Mentre cercate il primo cristallo vagando nello scenario "di default", per esempio, Drakus, il capo di una gilda di mercanti, vi chiederà di riportargli la Croce del Sole, sottrattagli dalla setta degli adoratori di Kaliba. Se ce la fate, il primo cristallo è vostro. Altrimenti potreste cercare di far tornare giovane la strega Mika, che, per l'invidia, sta trasformando tutte le giovani di un villaggio in statue di pietra!

Darkstone si presenta in una veste 3D isometrica che però si lascia zoomare e ruotare per esplorarne ogni anfratto. Proprio questo è il problema: le ambientazioni claustrofobiche di **Darkstone**, piene di pareti divisorie come sono, richiedono un riassetto un po' troppo frequente dell'inquadratura, cosa che a volte spezza il ritmo stesso dell'azione. Non accade sempre, ma se la pazienza non è una delle vostre virtù lasciate perdere. Come abbiamo sottolineato poco sopra, la concitazione dei combattimenti dirotta **Darkstone** più verso il genere tipicamente massacratorio ed è quasi un peccato che la reimpostazione dell'inquadratura si metta in mezzo ai piedi, sennò tutto sarebbe più frenetico. Er... ma non era un RPG? Sì, però alla **Diablo**, con trivellazione alienata del pulsante di attacco, coadiuvata da un aggancio automatico del bersaglio più vicino che funziona alla perfezione. La grafica non ha grandi pretese: i modelli poligonali dei personaggi sono abbastanza basici, ma nonostante questo, la presenza contemporanea di cinque e sei nemici pesa sul framerate, il che non è una prova di grandi abilità programmatorie. Gli effetti di luce però sono ben fatti e anche piuttosto diversificati.

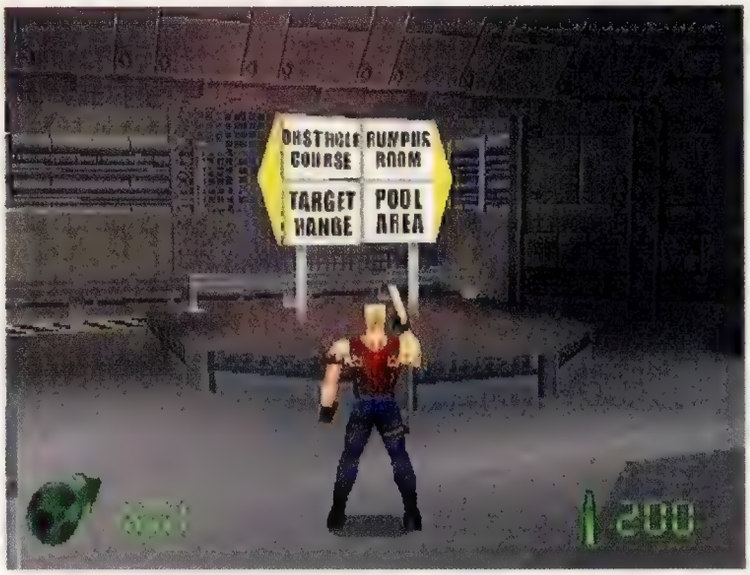
Nonostante i vari difetti elencati, non mi sento di dire che si tratti di un brutto prodotto: l'equilibrio tra l'immediatezza dell'azione e il fermento di equazioni delle statistiche ha un giusto bilanciamento, e rende il gioco abbastanza snello da poter catturare anche l'attenzione dei giocatori "occasionali". Chiaramente **Diablo**, la fonte di ispirazione, è su un piano superiore ma, ripetiamo, non è su PSone che ha visto la sua migliore incarnazione: con tutti i suoi difetti, l'"adepto" **Darkstone** può tranquillamente essere considerato su PSone un'attendibile alternativa.

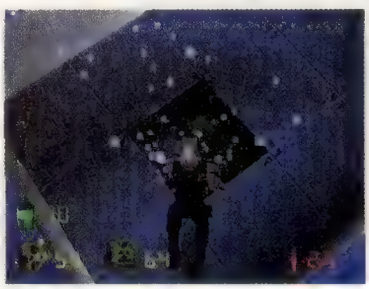
voto 6 su 10

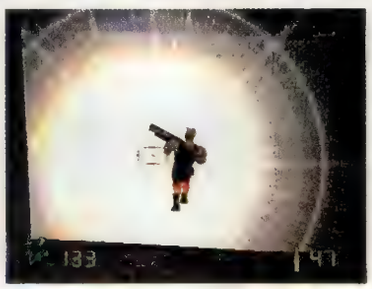
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAKE2** SVILUPPATORE **N-SPACE** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT SCREEN**

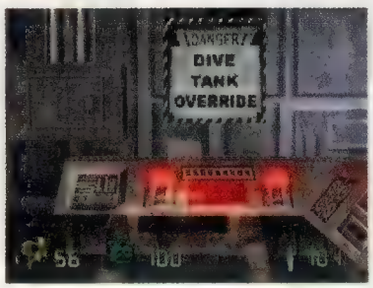
Duke Nukem: Land of the Babes

E' tornata! La nemesi dei California Dream Men, l'uomo con le bretelle che non ci stanno più dentro, il golem delle forze armate americane, insomma uno zarro mai visto.









di paolo**cardillo**

SuperTamarro è tornato! L'uomo-convinto-di-avere-un-cervello (ma se si è convinto, da qualche parte dovrà pur essere scoccata la scintilla) si schiera dalla parte del sesso debole (strano, eh?)… perché del sesso forte non c'è più traccia. Per qualche ridicolo motivo e per la gioia di Hana e Rain di **Fear Effect 2**, la rappresentanza col cromosoma XY è stata spazzata via dalla solita razza aliena in vena di scherzi, mentre le donne sono state ridotte in schiavitù (che sia stato ordito tutto da Hana e Rain?). Comunque, complimenti per l'antefatto. Ma un esemplare maschile è sopravvissuto: Franco, l'agricoltore di *Survivor*. No, è tutto uno scherzo. In realtà è scampato all'olocausto sessista il vetero-zarro con l'arsenale prét-à-porter, l'uomo che si eccita col grafico di Y=sinX (ma anche con Y=cosX), il mitico Duke Nukem! Il SuperTamarro, io cos'avevo detto? L'ultima apparizione del Duca su PSone risale a più di due anni fa nel più che decente **Time to Kill**, e oggi tornano sulla scena gli stessi identici sviluppatori (n-Space) per cui il risultato potrebbe essere identico. Scopriremo ben presto che non è così… Quel nandrolone di Duke deve vedersela con quattordici livelli colmi dei soliti suini travestiti da poliziotto, topi mutanti e di "donnine discinte", come si suol dire, per non dire "ragazze della porta accanto", insomma tutte "tipe sprecate a fare le schiave", tanto per raggiungere l'acme della parabola maschilista. Il motore di **Time to Kill** è stato ripescato, tanto per non correre rischi, ed è stato pure potenziato, ma non abbastanza perché non si intraveda qualche ruga: il frame rate è generalmente rispettabile, ma quando lo schermo inizia a essere frequentato da una marmaglia di nemici e interessato da esplosioni una via l'altra, sclera. Un classico, se non fosse che gli effetti di illuminazione sono piuttosto rudimentali e le stesse esplosioni sono poco più che fuochi fatui in uno scenario di ordinaria tridimensionalità. L'ambiente di gioco viene detonato dall'arsenale di entrambe le fazioni in battaglia, ma sono i gingilli dinamitardi del Duca quelli che ci interessano: purtroppo, anche in questo campo, gli n-Space hanno dato prova di scarso impegno riproponendo praticamente una carrellata di ordigni fritti e rifritti della saga. Potete imbracciare il freezer e ibernare i bersagli nemici per poi "infrangerli". Oppure sfoderare lo shrinker, ridurli a dimensioni microscopiche per poi calpestarli come si fa con dei fastidiosi scarafaggi. E perché non impegnare dei begli involtini di dinamite in giochi pirotecnici quanto distruttivi, oppure bombe da applicare alle pareti? Se avete impersonato l'anabolizzato Duca almeno una volta nel corso degli ultimi anni, avrete già sentito parlare di queste armi, e se siete dei veri aficionados sapete che c'erano già praticamente tutte in **Duke Nukem 3D**, il primo della serie con una veste tridimensionale (dopo gli exploit a due dimensioni su PC, rintracciabili tra l'altro tra i remake per Game Boy Color). Tra gli altri gadget, vi aspettano maschera antigas e jetpack, ma se provate una sensazione di déjà-vu anche in questo caso siete pienamente giustificati. Insomma, dal punto di vista della creatività, **Duke Nukem LotB** è un vera delusione. A parte l'acefalo mitragliamento di tutto ciò che si muove, esiste anche un minimo di aspetto elucubrativo che si traduce in puzzle anche impegnativi, ma ancorati alla classica pressione di pulsanti in una data sequenza o allo straclassico spo-

Che vergogna, Duke! Stavolta ti sei fatto bagnare il naso anche da Lara Croft, proprio mentre vaghi nella Terra delle Manze.

*Gli effetti di luce in tempo reale di **Land of the Babes** sono tra i più rudimentali visti ultimamente su PSone.*

Ci duole ammetterlo, ma stavolta l'umorismo di Duke Nukem è poco ispirato e nel caso dei riferimenti sessuali scade nel cattivo gusto.

stamento di blocchi. Tutto sperimentato ampiamente nel corso della saga, per non dire in parecchi altri esempi di giochi di questo genere. Purtroppo il nostro oscilloscopio videoludico non registra picchi nemmeno nella varietà dei livelli: sono tutti davvero simili e la prevalenza di colori grigi li rende veramente poco ospitali, per non dire depressivi. Tanto per dire, per senso di evocazione e varietà del design, persino i livelli di **Duke Nukem 3D** si bevono quelli di **Land of the Babes**. Certo, ci hanno messo dentro un'ambientazione a bassa gravità ed una sottomarina - dei buoni diversivi - ma purtroppo non riescono a importunare il senso di mediocrità generale che emana la scenografia. E dire che il controllo era diventato più snello grazie a un sistema di aggancio automatico del bersaglio più vicino. Er… c'è una falla anche qui: si può sapere perché Duke si deve muovere prima in avanti per poi fare lo strafe un po' velocemente? Boh, è una procedura che non trova riscontro in nessun altro shooter in terza persona. Il multiplayer? Un Deathmatch Mode di basso profilo che si dimentica piuttosto in fretta. Come se tutto questo non bastasse, l'annebbiamento mentale dei programmatori (per non dire di peggio) ha trovato modo di dare testimonianza di sé anche nel comparto dei filmati in CG. I pupazzi (non sapremmo come altro chiamarli) renderizzati degli intermezzi di **DKLotB** sono quanto di più letale si sia visto in un "carosello" in FMV all'interno di un videogioco: veramente di qualità mediocre, come ci era capitato di vedere raramente in questi giorni di veglia funebre della PSone. D'accordo, PSone non è ancora morta, ma mi sa che alcuni sviluppatori si riuniscono di notte in sette segrete per decidere chi staccherà la spina. Ragazzi mi raccomando, non facciamoci prendere dalla disperazione: prima o poi una console fa il suo tempo, ma non è il caso, mettiamola così, di farci prendere volontariamente dallo sconforto. Divagazioni funerarie a parte, non possiamo esimerci dall'emettere la triste sentenza: **Duke Nukem: Land of the Babes** è il peggior capitolo dell'intera serie mai apparso su qualsiasi sistema (Saturn e Nintendo 64 compresi). Come get some… quality, Duke!

voto 4 su 10

BLACK BOX Games

DISTRIBUZIONE E VENDITA VIDEOGIOCHI
E ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLLE

WWW.BLACK-BOX.IT

Finalmente il sito ON-LINE per
Privati e RIVENDITORI!!!
Collegati e richiedi la password

130 mtq di esposizione e vendita

BLACK BOX GAMES Via Masini 101 - 5051 Castelfiorentino (Fi)

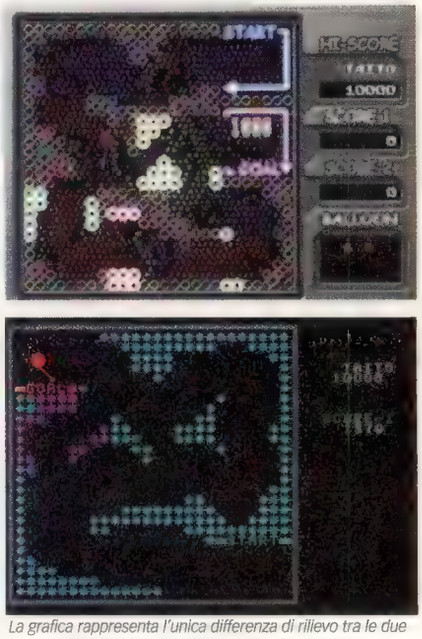
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Crazy Balloon 2000

Semplicità e immediatezza. Sono queste le prime parole che vengono in mente pensando a **Crazy Balloon 2000**.

di marco**ravetto**

Dando una rapida occhiata a **Crazy Balloon 2000** è evidente come alle ultime riunioni dei team di sviluppo di Taito per la progettazione e l'elaborazione di nuovo software, i creativi della casa nipponica si siano trovati a corto di idee e, decisi comunque a buttare fuori qualche titolo, abbiano optato per l'ennesima operazione di "ritorno al passato": potendo rovistare fra l'ampia gamma di titoli a disposizione del glorioso marchio giapponese, la scelta è caduta su **Crazy Balloon**, coin-op semi sconosciuto apparso (e con altrettanta velocità scomparso) in sala giochi nei primi anni '80 in cui il giocatore doveva controllare un palloncino costretto ad attraversare livelli ricchi di pericoli e ostacoli senza entrare in contatto con alcun elemento del fondale. In questa nuova edizione, intitolata con estrema originalità **Crazy Balloon 2000**, l'elemento di maggiore interesse è la presenza di due versioni, una classica, fedele riproduzione dell'originale, e una "potenziata", con grafica migliorata. I programmatori di Taito hanno deciso di mantenere immutato ogni aspetto strutturale, evitando di cadere nella tentazione che spesso colpisce chi si trova impegnato nella conversione dei coin-op più stagionati, ovvero di passare dalla grafica 2D al 3D, operazione che ha portato spesso a risultati a dir poco drammatici. Malgrado la struttura preistorica, una realizzazione tecnica non particolarmente accattivante, l'eccessiva ripetitività della meccanica e la mancanza di varianti di gioco, **Crazy Balloon 2000** rimane un titolo discretamente divertente, almeno per un breve periodo di tempo. Un titolo, come accade spesso per questo genere di produzioni, indirizzato principalmente ai videogiocatori più nostalgici e che difficilmente riuscirà a far breccia tra i cuori di chi non ha mai avuto modo di provare l'originale.



*La grafica rappresenta l'unica differenza di rilievo tra le due versioni del gioco presenti in **Crazy Balloon 2000**.*

voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANPRESTO** SVILUPPATORE **METRO** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Aerodive

Abbandonate chitarre, batterie e maracas, Banpresto ha deciso di utilizzare un nuovo e stravagante strumento per il proprio rhythm game: il paracadute!

di marco**ravetto**

Le spettacolari evoluzioni di folli team di paracadutisti sono la base di **Aerodive**, nuova produzione Banpresto in cui vengono miscelate una disciplina sportiva relativamente poco nota (e utilizzata pochissime volte come spunto per un videogioco) e uno dei generi più in voga in questi ultimi anni, ovvero il rhythm game. Sgombriamo quindi il campo da ogni dubbio che potrebbe essere sorto vedendo le foto che corredano questa recensione: **Aerodive** non è una simulazione di paracadutismo, bensì un titolo in cui il giocatore deve semplicemente replicare con il pad le combinazioni di tasti che appaiono su schermo. Premendo con il giusto tempismo i pulsanti, i paracadutisti si muoveranno in maniera coordinata, eseguendo spettacolari evoluzioni e costruendo figure e disegni in cielo. In caso contrario i movimenti dei personaggi diventeranno meno precisi e la valutazione globale al termine della prova sarà decisamente peggiore. Rispetto ai più classici rhythm game disponibili su PSone, **Aerodive** non si differenzia nella struttura di gioco, ma si dimostra decisamente inferiore negli elementi di contorno: un titolo del genere dovrebbe infatti basarsi sull'unione di immagini spettacolari a ritmi incalzanti e coinvolgenti, ma sono proprio questi elementi a mancare nella nuova produzione Banpresto. La grafica piuttosto scialba e priva di dettagli e le musiche troppo monotone contribuiscono in maniera evidente alla diminuzione del livello di interesse e, passato l'entusiasmo iniziale, la sensazione che prende il sopravvento è quella di trovarsi di fronte a un'occasione malamente sprecata.

voto 4 su 10

L'entusiasmo iniziale lascia rapidamente spazio alla delusione per la poca spettacolarità della grafica e la povertà del sonoro.

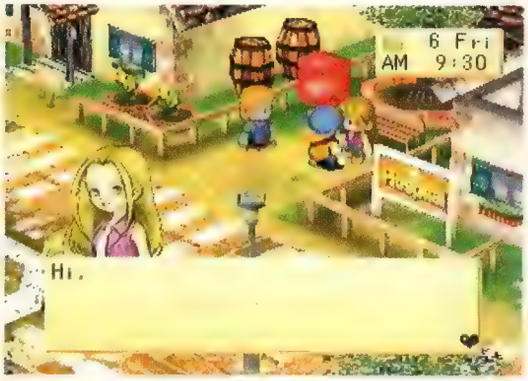
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **NATSUME** GENERE **RPG/MANAGERIALE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Harvest Moon: Back to Nature

Afta epizootica, encefalopatia spungiforme... Chi ha detto che la vita in campagna sia meno stressante di quella in città?

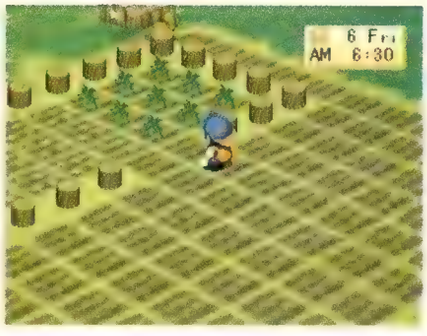
di simone**crosignani**

Diciamolo subito: **Harvest Moon** è il classico titolo che può essere etichettato da un giocatore come una "baggianata fotonica giapponese" e da un altro idolatrato come "capolavoro assoluto di originalità e longevità". Il bello è che probabilmente avrebbero ragione entrambi. In questo momento di piattezza assoluta del panorama videoludico un titolo come quello di Natsume emerge come una mosca bianca e, nonostante una realizzazione tecnica davvero mediocre, merita di essere preso in considerazione da chiunque sia alla ricerca di un titolo fuori dal comune per la propria PSone.



Uno degli obiettivi del gioco è quello di cuccare una delle donzelle disponibili del villaggio e di farne la propria moglie.

In **Harvest Moon** il giocatore è chiamato a condurre una vita bucolica incentrata sulla gestione di una fattoria, con campi e animali che vanno accuditi e seguiti giorno per giorno. La struttura del titolo Natsume in queste fasi ricorda molto quella di un qualsiasi growing game, ma la presenza di una storia a fare da filo conduttore (il protagonista ha ereditato la fattoria in condizioni disastrose dal nonno e ha ora tre anni di tempo e un budget limitato per rimetterla in piedi), le fasi d'esplorazione, l'interazione (seppur ridotta) con altri personaggi e i numerosi eventi che intervallano l'azione, donano a **Harvest Moon: Back to Nature** una connotazione da RPG decisamente apprezzabile. Sebbene le prime fasi siano di una monotonia allucinante, è infatti la scoperta di nuovi oggetti e avvenimenti che rende il gioco assolutamente godibile sul lungo termine. Parliamoci chiaro: quanti titoli vi permettono di coltivare frutta, raccogliere verdure e cucinarle con decine e decine di ricette diverse, fare il formaggio, partecipare alle feste di paese, corteggiare cinque differenti ragazze e divertirvi pure mentre fate tutto questo? Il voto non è mai stato così accessorio come in questo caso: **Harvest Moon** è un'esperienza. Partite prevenuti e la subirete. Lasciatevi catturare e avrete un titolo in grado di divertirvi per parecchio tempo.



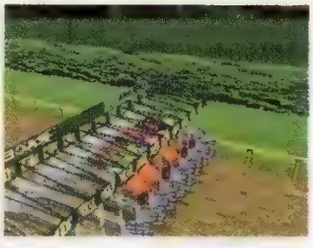
voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **ASMIK ACE ENT.** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Derby Jockey 2001

Hop, hop, trotta cavallino... Ci mancava proprio un'altra simulazione ippica giapponese su PSone...

di simone**crosignani**



Derby Jockey 2001 *potrebbe essere usato come rimedio per tutti i "malati del gioco" che hanno dilapidato delle fortune ai cavalli: un paio di partite e gli sciagurati non oseranno più nemmeno avvicinarsi ad un ippodromo...*

Il successo mostruoso riscosso dalle simulazioni ippiche nel Paese del Sol Levante appare assolutamente inesplicabile, almeno se esaminato dal punto di vista del videogiocatore occidentale, e **Derby Jockey 2001** fa ben poco per conferire splendore ad un genere di cui, francamente, faremmo volentieri a meno. La struttura del titolo Asmik ricalca in maniera pedissequa quella di **Gallop Racer** o uno dei duemilaseicento titoli simili usciti in questi ultimi anni. Il giocatore è chiamato ad affrontare una pletora di menù interamente in giapponese prima di arrivare alla gara vera e propria. Ed è a questo punto che tutto il divertimento scompare (non che sia mai iniziato effettivamente...) per lasciare posto a una sessione di frustate al cavallo da far impallidire qualsiasi socio del WWF. La corsa è infatti di una piattezza deprimente, con i fantini e i quadrupedi animati in maniera mediocre, un fondale a dir poco scadente e un sonoro egualmente scarso. Se **Derby Jockey 2001** fosse almeno divertente si potrebbe chiudere un occhio sulla pessima realizzazione tecnica: invece tutto quello che bisogna fare è fustigare il povero cavallo per farlo galoppare più velocemente. Inutile dire che è sconsigliabile abusare di tale tortura se non si vuole che la bestia arrivi completamente stremata sul rettilineo finale, quindi è necessario un uso razionale del frustino, qualsiasi cosa voglia dire. Per farla breve; le possibilità che possiate divertirvi per più di un minuto con **Derby Jockey 2001** sono più scarse di quelle di fare 6 al Super Enalotto con una schedina da due colonne...

voto 3 su 10

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Ciao Marcello,
ispirato dall'editoriale apparso sul numero 75 di **Super**, e dalla decisione di Sega di abbandonare il mercato hardware e cominciare a produrre soltanto software per i suoi (ex ormai) nemici, non poteva che scaturire in me una serie di dubbi. In quel editoriale si parlava di una console universale, sulla quale poter giocare di tutto. Credo che ormai non siamo poi tanto distanti da quella che era considerata un'utopia. **Virtua Fighter 4** uscirà in esclusiva per PS2, allorché potresti dirmi: "be' che c'è di male?".

Certo avere una console su cui poter giocare tutti i propri giochi preferiti è il sogno di qualunque hardcore gamer, ma qualcosa continuava a turbarmi, sentivo che forse non tutto sarebbe stato rose e fiori. I miei dubbi si sono trasformati in certezze quando mi è affiorata nella mente una parolina molto simpatica: "concorrenza". Sony anche senza l'aiuto di Sega sarebbe quasi sicuramente riuscita a dominare il mercato, ma non avrebbe mai avuto il dominio totale. Certo, c'è sempre la Nintendo col suo GameCube e la Microsoft con l'Xbox, ma credo proprio che queste ultime nascano sconfitte in partenza. L'Xbox nasce con almeno due grossi handicap: il primo è che viene etichettata come un PC in scatola e il secondo è la grossa diffidenza che ha dimostrato il pubblico nipponico nei suoi confronti, come del resto è avvenuto un po' ovunque. Nintendo riuscirà a resistere, oppure come Sega comincerà a sviluppare i propri best seller per mamma Sony? Da sola, a mio avviso, non potrà fare molto.

Ma torniamo a quella parolina che ha creato in me queste paure: concorrenza. Un monopolio va a tutto svantaggio di noi consumatori, prezzi che salgono alle stelle (immaginate una PS2 a cinque anni dalla sua uscita venduta ancora a novecento carte), la qualità del software che precipita verso il basso e noi che ci ritroveremo a giocare a delle cagate dagli ignobili contenuti. Be' se è questo lo scenario che ci si prospetta credo proprio che farei volentieri a meno della console "universale", preferirei ammettere la superiorità della console del mio amico piuttosto che giocare a **Tomb Raider 4** e dire *"che figata di gioco veramente innovativo"*. Ma sai qualè la cosa più triste? Sembra proprio che tutto ciò stia per avverarsi e non sia soltanto la fantasia di un pazzo che si è fatto prendere troppo da quell'editoriale e dalle notizie degli ultimi giorni.

Mi farebbe piacere sapere cosa ne pensano anche gli altri lettori, forse qualcuno potrebbe smentirmi con mia grande felicità e consentirmi di videogiocare in tutta tranquillità.

Francesco Fiorito

Per quanto improbabile, l'affermazione di un unico sistema di intrattenimento elettronico non potrebbe che far bene all'industria e di riflesso a noi videogiocatori. Credo infatti che un simile scenario sia presupposto imprescindibile per la definitiva ascrizione del videogioco nell'elenco di opzioni ludiche massive. Non prendeterni per pazzo. Come si può anche solo lontanamente vedere un futuro per il videogame in un mercato continuamente stravolto da nuove piattaforme incompatibili tra loro? Ogni due anni almeno qualcuno propone il suo modello, oggi Sony, poi Microsoft, poi Nintendo e così via, ognuno con il suo catalogo di titoli esclusivi, ognuno con il suo specifico controller, ognuno con la sua specifica politica produttiva, ognuno con la sua fetta di mercato. Immaginate di essere costretti a comprare tre televisori diversi, il primo compatibile solo con le trasmissioni RAI, il secondo con quelle Fininvest e il terzo (di nicchia?) con quelle di TMC. Assurdo, non vi pare? Impensabile, non credete? Ebbene, il mercato videoludico attuale versa esattamente in una situazione come questa. Per quanto riguarda il software, non vedo perché un sistema unico debba determinarne l'appiattimento qualitativo. Se la concorrenza fra costruttori finisse, resterebbe quella fra produttori di videogiochi. Namco continuerebbe a contrastare Capcom. Enix e Square continuerebbero a darsi battaglia come al solito. L'ingresso di Sega fra le terze parti Sony fa tremare Electronic Arts e, di conseguenza, innalza il livello concorrenziale, non credi?

> Un **monopolio** va a tutto **svantaggio di noi consumatori**: **prezzi che salgono** alle stelle, la **qualità del software che precipita** verso il basso e noi che ci ritroveremo a giocare a delle cagate dagli **ignobili contenuti**
>
> Francesco Fiorito

Onestamente non ricordo quando cominciò il tutto. Credo 4/5 anni fa. Ai tempi di 8 e 16bit esistevano solo le preview. Credo sia tutta colpa del potere multimediale del Sig. Sony, la causa di tutto. PlayStation era agli esordi, e per la prima volta si cominciava a parlare di giochi a venire. Il termine coniato fu Hype. Grande attesa ed entusiasmo per giochi che magari erano ancora "in costruzione". Al giorno d'oggi oserei dire che l'Hype sta ai videogames come l'uomo sta ai suoi boxer. Sempre lì attaccati, ma ogni tanto la cosa puzza. L'Hype è come un dado: ha tante facce, e fa brodo. Vediamo di esaminare insieme le diverse facce di questo fenomeno:

a) HYPE PER CREARE ATTESA
Hype come preinformazione. Aspetto basico del discorso. Con 10 mesi di anticipo ti vengono a raccontare il work in progress di una saga famosa. Ti anticipano che c'è. Che ci si pensa. E va bene.

b) HYPE COME CONTROINFORMAZIONE
Furbata. Ti dicono che **MGS2** è in lavorazione, quindi che cazzo prendi a fare **Syphon Filter 2**? Qui la cosa è già più subdola. E furba. Non ti raccontano una cosa per il piacere di comunicarti una buona notizia ma solo per puro spirito concorrenziale. Vedi anche alla voce Vapourware.

c) HYPE COME RIEMPITIVO
Non so se avete notato. Ma quando scarseggiano nuovi giochi, le riviste del settore riempiono pagine e pagine di preview, anticipazioni, interviste. Risultato? Capita che dopo due mesi i giochi vengono sospesi, cancellati, annullati, posticipati. Ma chi se ne frega? Ormai la rivista ha venduto. E la notizia dell'annullamento del progetto sono nuove pagine da riempire, per la gioia degli editori.
Cito ad esempio **RE2**, del quale circolarono parecchie anteprime, salvo poi ricominciare il progetto da capo da parte Capcom. Stesso esito per **Onimusha**. E **Munch's Oddysee**.

d) HYPE COME SPOILER
Seppur fatto con le migliori intenzioni (er... vendere di più), l'Hype generato intorno ad un gioco è comunque cosa negativa. Prendiamo come esempio supremo **MGS2**. Ok,, probabilmente sarà il gioco dell'anno, ma ascoltate: chi frequenta Mailing List o Newsgroup sa cos'è uno spoiler. Un'anticipazione su qualcosa che deve ancora accadere: in un serial, manga, film o gioco. Ho sempre visto con un occhio negativo gli spoiler. Perché nella migliore delle ipotesi rovinano la sorpresa. Prendiamo **MGS2**. Abbiamo scaricato mega di video da internet, visto videocassette, letto riviste al proposito. Ebbene, se anche **MGS2** fosse eccezionale come promette, sarebbe giocoforza in discreta parte *déjà vu*. Pensate che brutto sapere che gran parte dei fondali sarà interattiva. Oddio, niente di male a sapersi, ma che sorpresa rovinata quelle bottiglie rotte, quei libretti che svolazzano sotto una raffica di colpi... E l'entusiasmo ne risentirà comunque. Certo, il gioco comunque stupirebbe ma... non è certo la stessa cosa... non credete?
Ciao a tutti,

Emanuele a.k.a. Lord of The Midlands

Io ce l'ho originale. Ora posso dirlo. DreamWeb. E che avevi capito? L'ho pagato 14.900 lire e me ne vanto, sì, perché io a DreamWeb ci pensavo spesso. Sarà che mi ricordava i bei tempi dell'Amiga, sarà che mi aveva sconvolto con la prima scandalosa scena dell'assassinio sul talamo d'amore, sarà che si stava meglio quando si stava peggio e chi dorme non piglia pesci. Però non sono tutte rose quelle che luccicano, perché io ero stato anche molto preso dalla altisonante dicitura in copertina che strillava "*Read Ryan's story in the enclosed 'Diary of a mad? man*'", ma poi il diario mica ce lo hanno messo lì dentro. Sarà che era la versione CD e quindi su qualche cosa dovevano risparmiare. Oh, per farlo girare ho dovuto farmi un boot disk apposito, che quello che uso di solito per gli altri abandonware mica funzionava. Insomma, io DreamWeb l'avevo già scaricato da internet, ma ora... io ce l'ho originale. E pure la versione "Talkie" da CD. Mica quella normale. E l'ho pure rigiocato, cioè, non è che l'ho comprato così dico 'celo', mi piace proprio giocarlo, è come rivedere un film, però con il regista stupido che monta le telecamere sulla giraffa. Oh, ma la libertà che ti dava DreamWeb mica c'è più oggigiorno. Solo che nella prima stanza per esaminare tutto ci ho messo un'ora e mezza. E ho preso tante cose che poi quando sei a metà gioco ti chiedi che cavolo le hai prese a fare che ti occupano 234 spazi dell'inventario e magari poi quella che ti serviva non l'hai presa così poi ti blocchi e devi ricominciare tutto. Oh, ma io salvo tanto così non mi fregano. No, no, ormai se c'è un oggetto allora lo devi prendere sennò poi ti blocchi e devi tornare indietro. Sì perché ormai i blocchi definitivi non esistono, cioè se in un gioco arrivi in un punto potrai sempre tornare indietro a recuperare gli oggetti che ti servono. Anche perché sennò poi succede come in **Tomb Raider The Last Revelation** che ho lasciato la gip in un punto che poi non ci potevo tornare e alla fine se non avevi la gip non potevi finire il livello. Eh già, c'era un muro nero che solo con la gip lo passavi. Bella roba dico io, che ho salvato un metro prima del muro nero e non ho altri salvataggi così devo ricominciare da capo. Però ora che tutti gli oggetti servono non è più come in DreamWeb che ho finito il gioco con una forchetta e un 33 giri nelle tasche che tra l'altro si sarà rigato tutto perché la forchetta era pure dura. Cioè, in **Resident Evil** se vedi qualcosa di staccato dallo sfondo lo devi usare, è banale. In DreamWeb no, se vedi una macchietta per terra che occupa lo spazio di 3 pixel allora può essere che è un dettaglio inutile che fa atmosfera, o è un dettaglio essenziale che sennò poi ti blocchi, o è un moscerino spiaccicato sul video che toglilo che mi fa pure schifo. In questi giorni di simulazione estrema della realtà il fatto che il ridondante sia annullato dalla presenza esclusiva di particolari necessari per la risoluzione di una situazione di stallo è un sintomo di un'interazione che è limitata in quanto diretta verso il solo obiettivo che gli sviluppatori possono aver progettato come soluzione, e la perdita di elementi non necessari - esclusivamente accessori o addirittura del tutto inutili - mina quella che è la percezione di una realtà virtuale che appare fittizia in quanto troppo limitata. Cioè siccome non capisco ciò che dico il riassunto è che se trovi una manovella a sezione esagonale sai già che se vorrai finire il gioco prima o poi dovrai utilizzarla su un dispositivo che, guarda che sedere, accetta solo manovelle a sezione esagonale. E tutti vi chiederete: oh ma questo ce l'ha proprio con **Resident Evil**! Vi dirò: stasera gira così. Siccome parto a scrivere pensando di trattare cose che poi non tratto perché sono molto prolisso mi sa che dovrò scrivervi pure tra un mesetto cercando di parlare di cose di cui non parlerò. La vita è così, oh, io ce l'ho originale.

Wis - sono l'amore di Wis per DreamWeb

> Prendiamo **MGS2**. Abbiamo scaricato mega di video da internet, visto videocassette, letto riviste al proposito. Ebbene, se anche **MGS2** fosse eccezionale come promette, sarebbe giocoforza in discreta parte *déjà vu*
>
> Emanuele a.k.a. Lord of The Midlands

Ciao Marcello. Sto retrogiocando a **Wind Jammers**, divertendomi un casino e constatando quanto l'apparenza mediocre (per la media Neo Geo) nasconda un prodotto decisamente galvanizzante. Ci hai fatto caso? I giochi più divertenti e longevi sono sempre quelli con un'idea semplice alle spalle (ma non per forza una realizzazione mediocre, **Crazy Taxi** docet). Oggi ho capito che esistono due esperienze ludiche diverse, una tesa ad una sempre maggiore emulazione della realtà, una che tiene conto del divertimento puro. Prendi il citato **WJ**. Chissenefrega della grafica, della storia, dell'infima schermata finale? Il suo bello è giocarci, punto. La sua forza è mostrarti tutto, subito, ritrovarti dopo pochi minuti a padroneggiarlo, ma senza per questo venirti a noia, specie se si è in due. Un po' come una partita a scopa (se mi passi il paragone), regole semplici, longevità infinita, ma c'è da dire che ogni gioco in due ci guadagna in longevità. Eppure l'altra esperienza ludica di cui ho accennato sopra, risulta innegabilmente più appagante. Voglio dire, se dovessi fare una classifica dei giochi che mi hanno preso di più, emotivamente, non mi verrebbe mai in mente di nominare un **Tetris**, piuttosto **Silent Hill**, nonostante non mi sia durato che pochi giorni e ogni partita mi sia costata un occhio, mentre a **Tetris** ci gioco ancora. Non che in passato i VG fossero per forza più divertenti; rigiocandoli ho scoperto che tranne qualche eccezione molti vecchi games hanno tanti difetti (e non parlo di grafica, sia ovvio). Ammettiamolo, **Ghost 'n' Goblins**, il **Resident Evil** di ieri, se mi passi il paragone, aveva una giocabilità da infarto, troppo difficile e meccanico; ma questo non gli ha impedito di assurgere a capolavoro, perché nel suo piccolo, mi permetteva di combattere contro gli zombi dei film. Oggi sono io il protagonista di quei film, con **Resident Evil**, appunto. Da un lato c'è l'idea semplice che ti permette di divertirti senza troppi problemi, il VG da giocare e basta, dall'altra quello che va vissuto. Perché il tutto e subito; ma in un'avventura questa filosofia è deleteria. Prendiamo sempre **MI2**. Non ci sono finali alternativi, il titolo si gioca una volta ma, porca miseria, che volta! Oggi **Silent Hill** ti esalta, spaventa e sul più bello termina; che senso ha rigiocare un titolo alleggerito della sua atmosfera (vero punto di forza) solo per la curiosità dei pochi e inutili segreti nascosti? Sarebbe stato meglio se l'avventura principale fosse stata più difficile e lunga: lo finisco una volta, ma senza rimpiangere i soldi spesi, perché ho ricevuto in cambio settimane di emozioni. Concretamente spendere 100k per un titolo che dura pochissimo anche se dà sensazioni forti è troppo. Per contro, rinunciare ad un'esperienza comunque estremamente appagante e coinvolgente a livello emozionale (anche se sulla breve distanza) sarebbe proprio un peccato... ed è qui che Konami, Capcom e Co. ci fregano! Perché noi valutiamo un VG emotivamente, loro economicamente. Se avessimo le palle di non sbavare di fronte ad un nuovo **RE** dalla mediocre longevità e di premiare quei titoli che meritano davvero, la Capcom ne produrrebbe uno più lungo; ma se il titolo vende così, perché sforzarsi? L'ideale del VG con la giocabilità di **Tetris** e l'atmosfera dell'horror game Capcom è utopia. Ammazzare uno zombi ti dovrebbe "realisticamente" spaventare, non divertire e allora accetto che oggi, con i VG tendenti a simulare storie fantastiche in un contesto verosimile, la giocabilità sia un attimo in secondo piano. Ma non toglietemi anche la longevità o, almeno, dimezzate i prezzi. Certo, io oggi gioco al "semplicistico" **Crazy Taxi** e ancora per molto lo farò, perché in quella mezz'ora al giorno mi garantisce ogni volta la stessa esaltazione, mentre se anche **Silent Hill** fosse stato più lungo, sarebbe ormai lì sullo scaffale a prendere la polvere, incapace di farmi rivivere le angoscianti sensazioni già sperimentate. Però non avrei la strana sensazione di essere stato un po' preso per il culo.

Giuseppe Di Lauro

Esistono fondamentalmente due tipi di videogiochi: quelli a senso unico che li giochi una volta e te ne dimentichi, e quelli a ciclo continuo che li giochi di tanto in tanto per un periodo di tempo prossimo all'eternità. Nella prima categoria rientrano le avventure del tipo ***Metal Gear Solid***, ***Resident Evil***, ***Silent Hill***, ***Onimusha***, ***Legend of Zelda***, *eccetera.*
Nella seconda ***Tetris***, ***Puzzle Bobble***, ***Crazy Taxi***, ***Winning Eleven*** *eccetera.*
La domanda è: dov'è il problema?

Uau! Non ci posso credere! Avete pubblicato la mia lettera! Sai qual'è stata la cosa più divertente Marcello? Quando ho comprato il numero di febbraio ho sfogliato la rivista tutta d'un colpo, dimenticandomi della posta. Solo più tardi, leggendo la tua rubrica, il mio sguardo è caduto distrattamente su una e-mail che aveva qualcosa di familiare. Due-tre secondi di vuoto mentale e poi il cervello entra in funzione: è la mia!

Mi ero completamente dimenticato di avervi scritto, altrimenti sarei subito corso a leggere **Playground**! Inutile dire che leggere il mio nome sulle pagine di **SC** mi ha fatto davvero piacere.
In tutta la mia vita non avevo mai scritto ad una rivista, ma ora ci sto prendendo gusto, anche se dovrò nuovamente mettere in moto la materia grigia per trovare qualche argomento meritevole di una seconda citazione.

Vediamo un po'... mumble, mumble... ah si, proprio nei giorni passati stavo riflettendo sulla scarsa qualità del software per PS2. Oddio se fossi un novello videogamer nel panorama videoludico di PS2 ci sguazzerei: acquisterei subito **FIFA 2001**, **ISS**, **Tekken Tag**, **Ridge Racer V** e tanti altri, ma sappiamo benissimo che un utente un poco più esigente non si accontenta di tali titoli, semplici riedizioni della loro controparte su PSone con una grafica migliorata. I giocatori di vecchia data esigono killer application e per ora in giro non ce n'è, forse il solo **SSX** si può vantare di tale appellativo. A proposito del gioco targato EA, colgo l'occasione per fare alcune riflessioni a mio parere rilevanti: per ora è l'unico da me acquistato e mi è piaciuto parecchio (sebbene non privo di lievi difetti), merito della bella grafica e dell'ottima giocabilità, ma la cosa che più mi ha sorpreso e soddisfatto è stata la longevità, o meglio un nuovo concetto di longevità, che definirei rigiocabilità. Già vincere la medaglia d'oro su tutti i circuiti sia nel campionato sia in modalità Showoff richiede un certo periodo di tempo, così come far evolvere i personaggi fino al livello Master, sbloccare le piste, le tavole, i costumi ed eseguire tutti i trick, ma proprio a questo punto ho avuto una bella sorpresa: ero convintissimo che una volta terminato il gioco non l'avrei quasi più ripreso in mano, come spesso mi accadeva con il software PSone e invece... caspita di giocare con **SSX** non mi stufo mai, anche dopo averlo finito in tutte le salse, e questo semplicemente perché è divertente. E che cos'è il divertimento se non un'emozione? Già, proprio quelle emozioni che Sony voleva suscitare in noi col suo (per l'appunto) Emotion Engine, e direi che il risultato è stato centrato in pieno. **SSX** piace per la grafica, per il sonoro, per la giocabilità, ma specialmente perché possiede un quid che va al di là di tutto questo e che ti emoziona davvero.
E se il videogame di EA regala divertimento, quali altre sensazioni ci riserverà il futuro? Paura con **Silent Hill 2** e **Resident Evil**? Velocità con **WipEout Fusion** e **GT3**? O forse proveremo la drammaticità di **Metal Gear Solid 2**? Be' io lo spero sul serio.

Tornando al discorso iniziale, ovvero la latitanza di videogame di alto livello, nonostante le discese sulla tavola da snowboard mi impegnino tutt'ora, comincio a sentire il bisogno di un gioco nuovo. Sì, ma cosa? **Dead or Alive 2** e **Moto GP** sono bellini, ma non due killer application. **Madden** non è proprio il mio genere, e tutto il resto... be' tutto il resto è mediocre.

Di titoli ce ne sono tanti, ma la qualità è piuttosto bassa, adatta ad utenti alle prime armi. Sarebbe il caso che le software house si sforzassero un po' di più, anche se da questo punto di vista sono fiducioso, spero che la questione si risolverà col passare del tempo. Sempre per rimanere in tema, recentemente ho visto una demo di **GT3**: la grafica è da paura, superiore ad ogni mia aspettativa, tuttavia sono rimasto molto deluso dalla dinamica delle collisioni tra le auto:è identica a quanto visto su PSone. Il signor Yamauchi non vorrà mica propinarci ancora un gioco in cui si va a sbattere a 200 km/h contro un'auto o un muretto e si rimbalza quasi indenni? Per non parlare poi del fatto che in alcune curve conviene più usare le macchine avversarie come sponda che non scalare, rallentare e impostare la traiettoria come nelle realtà. **GT3** mi sembra troppo arcade e poco simulazione, e se su PSone ciò era tollerabile su PS2 proprio no.

Fortunatamente quello che ho visto era solo una demo, ma se la situazione non migliorerà nella versione definitiva, vi prego, almeno voi di **SC**, non esitate a stroncare il gioco, anche se si tratta di sua maestà **Gran Turismo**. Da questo punto di vista ho molto apprezzato la bocciatura di **The Bouncer**, non so quante altre riviste oseranno farlo. Ultimamente con i voti siete diventati piuttosto severi, e ciò a mio avviso è un bene, considerando quanto costano i giochi e le grosse potenzialità della scatoletta nera.

Concludo rispondendo al quesito sollevato da te Marcello, nel numero di febbraio: la longevità. A mio parere è un fattore importantissimo, soprattutto alla luce dei prezzi del software PS2. Io non me la sento di spendere 129.000 lire per divertirmi solo qualche giorno, anche se il gioco in questione fosse bellissimo. A mio giudizio la durata di un videogame non dovrebbe scendere sotto le due settimane, se poi è più longevo come avviene in rari casi, tipo **Final Fantasy**, allora tanto meglio. Da questo punto di vista vedo il multiplayer come una manna dal cielo, mi sembra però indispensabile che in sede di recensione venga ben specificata la durata del titolo a seconda che lo si utilizzi da soli o con amici.

A proposito di longevità, ho come l'impressione che questa e-mail stia diventando troppo lunga per essere pubblicata, quindi, nonostante abbia ancora diverse cose da dire, chiudo qui, magari scriverò un'altra volta. Tanti saluti e complimenti a tutta la redazione.
Filippo Grimani

Che dite, affrontiamo il discorso longevità come si deve?

Innanzitutto cerchiamo di capire da cosa dipende la longevità: da fattori intrinseci al gioco o estrinseci?
Senza almeno un amico appassionato di ***Winning Eleven*** *disposto a partecipare a sfide in coppia, la simulazione calcistica di Konami quanto sarebbe longeva? Potendo dedicare un'ora al giorno a* ***Silent Hill*** *condannandomi a vagare per gli angusti ambienti di gioco per almeno due settimane, posso affermare che si tratta di un gioco longevo? E che dico a chi l'ha risolto in un giorno saltando pasti e sonno? Quanto c'è di personale nel processo di determinazione della longevità? Esiste una longevità oggettiva? Oppure. E' davvero longevo un gioco che impone oziosi andirivieni all'interno di una magione finalizzati all'apertura di una porta verso nuovi oziosi andirivieni? E' davvero longevo un RPG giocato per il 30% e visto per il restante 70% del tempo?*

Ma alla fine della fiera è più longevo ***ZOE*** *o la demo di* ***MGS2****?*

> In questi giorni di **simulazione estrema** della realtà, il fatto che il ridondante sia annullato dalla presenza esclusiva di particolari necessari per la risoluzione di una situazione di stallo è un sintomo di un'**interazione limitata**
>
> Wis - sono l'amore di Wis per DreamWeb

Era un po' che non saltava fuori. Non che ne sentissimo la mancanza. Tuttavia sembra che quest'anno la befana sia passata anche dalla casa di qualche giornalista che alle favole ha smesso di credere da più di qualche luna. Conseguenze? La luna gli si è storta e in barba alla nostra cara vecchina ARMATA (poi capirete perché) di scopa e doni per i piccini, si ri-scatena la caccia alle streghe.

Ebbene sì, ci risiamo! La Santa Inquisizione mediatica si è risvegliata, e senza neppure lavarsi i denti torna a riempirsi la bocca di uno dei suoi argomenti preferiti: violenza e videogiochi. Meglio: videogiochi che istigano alla violenza.

La scintilla che ha scatenato il putiferio questa volta è l'uscita del gioco **The Hitman** su PC.
Nulla di nuovo: articolo a più colonne sul Corriere della Sera (questa volta in prima pagina, complimenti!) farcito delle solite boiate e da metri cubi di aria fritta con l'olio che usano da Mc Donald's.

> A mio giudizio la **durata di un videogame** non dovrebbe scendere sotto le **due settimane**, se poi è più longevo come avviene in rari casi, tipo **Final Fantasy**, allora tanto meglio.
>
> Filippo Grimani

Ma rimanete pure tranquilli, non è questo il punto su cui mi voglio soffermare, non citerò il nome del giornalista in questione (perché renderlo famoso tramite le pagine di una rivista di prestigio?), né riporterò alcuna delle sue brodose affermazioni; non lo meritano, credetemi.

Ciò che mi interessa è trattare l'argomento da un punto di vista che non mi pare sia mai stato preso in considerazione, perlomeno su queste pagine.
La comunità videoludica, infatti, ha sempre risposto alle accuse di media, psicologi, ecc. sostenendo, attraverso svariate argomentazioni, che la violenza presente (e chi lo nega?) in molti videogiochi (ma il discorso vale anche per i fumetti e i cartoni animati, specialmente quelli giapponesi), non sia responsabile degli episodi di violenza che si verificano quotidianamente nelle nostre città. E fin qui penso che siamo tutti d'accordo.

Ma se siamo anche tutti, o per lo meno in parte, d'accordo nel voler comprare/apprezzare materiale che bene o male ha a che fare con la violenza, non sarà solo perché questa non ci è nociva, e neanche perché blastare creature di aspetto e alito indescrivibili è divertente (vero!). Il discorso merita una riflessione molto meno semplicistica.

Comincio anticipandone la scioccante conclusione: la violenza che appare nei videogame, nei manga e negli anime, spesso (badate: non sempre, sono d'accordo nel denigrare gli eccessi) è utile, necessaria e ISTRUTTIVA. L'ho detto. Ora però lasciatemi argomentare. Parto con un esempio a mio giudizio eclatante: le battute conclusive dello scontro tra Link e Ganon in **Zelda: Ocarina of Time**. Sottolineo che si tratta di un (IL?) gioco Nintendo, e sappiamo bene quanto la grande "N" si preoccupi di consegnare al mercato esclusivamente videogame a prova di genitori alla Flanders, per non inficiare la sua immagine di produttrice di "giochi adatti ai minori".

Il colpo di grazia sferrato da Link al bestione in cui si è trasformato Ganondorf è sottolineato con una rabbia e un'energia totalmente assenti in qualsiasi altro frangente del gioco, e dalle ferite del mostro sgorga -udite udite- del sangue (è rosso! Schizza! Lo avete visto tutti!). Sangue in un videogioco Nintendo. Pazzesco. O forse no.

Pensiamoci un attimo.

Ganondorf è un personaggio metonimico; come accade in molte fiabe, è il cattivo che incarna il male assoluto che minaccia l'umanità, non per nulla nel corso del gioco viene definito "the King of Evil". Il momento in cui Link sconfigge definitivamente Ganondorf è l'apice di un duello che è evidente metafora di uno scontro di portata più ampia, quello tra il bene e il male, ovviamente.

Le circostanze sono tali che la scena merita di essere sottolineata, in modo da essere meglio interiorizzata dall'osservatore. La violenza espressa dai colpi di Link simboleggia tutto il valore della fatica della giustizia che trionfa, la miseria e il disprezzo che merita il male (non l'individuo, ormai trasfigurato), e la forza del bene, soprattutto in un bambino chiamato non solo ad essere adulto prima del tempo, ma anche a essere eroe.

Ecco quindi il sangue, sangue e rabbia. Chi mai sarebbe pronto a sostenere che un'immagine di rabbia cremisi possa essere portatrice di un messaggio positivo per un bambino? Nessuno? Almeno uno: Miyamoto, e scusate se è poco.

La cosa fa riflettere. La violenza in un videogioco insomma, può avere una valenza opposta a quella che si può riscontrare anche solo nei servizi di un telegiornale o in un film con attori in carne ed ossa.
Questo perché un'immagine violenta, reale o realistica che sia, non può godere di quel potere evocativo che in un videogioco ci rimanda a un significato che non si esaurisce nelle constatazione della crudezza della scena proposta.

Mentre nella realtà la violenza - in quanto dolore di un uomo intenzionato da un altro uomo - è probabilmente ciò che di peggio possa commettere un essere umano, nella finzione teatrale di un videogioco il falso è ostentato e di conseguenza non solo non istiga ad una violenza ulteriore, ma assume un valore completamente diverso.

Vi propongo ora una riflessione seguendo uno schema opposto a quello dell'esempio precedente.
Prendiamo in esame i cartoni animati che vengono trasmessi dalle maggiori emittenti nazionali.
Ci siamo tutti resi conto di come negli ultimi dieci anni la tendenza sia stata sempre più quella di eliminare dagli schermi tutti i cartoni che contenessero scene anche minimamente violente (vi ricordate che bei ceffoni che le rifilava l'allenatore di Mimì?), con risultati al limite del ridicolo: Pokèmon.
Si picchiano con tutte le loro forze, ma non si fanno un graffio, non muoiono e mentre se le danno gridano gioiosi "pikapika" e amenità del genere.

Allora facciamo così: lobotomizziamo i nostri figli e non dovremo neanche più preoccuparci di ciò che vedono in TV.
Scherzi a parte, il rischio esiste ed è questo: la violenza, quando è evidentemente simbolica, cioè finta e proposta per significare invece che semplicemente inferta (bel programma RealTV), riesce nell'arduo compito di rappresentare tutta una sfera dell'esperienza umana che prima o poi viene segnata dal dolore, dal male e dalle difficoltà che una vita necessariamente implica.

Una coscienza che non è addestrata a riconoscere il male, magari anche solo per averlo impersonato per gioco, non è neppure in grado di affrontarlo faccia a faccia. Quindi evita l'ostacolo. Ed ecco qui l'italianissima cultura del mezzuccio, dell'escamotage, del "fatta la legge trovato l'inganno". Perché litigare quando basta una tangente per mettere tutti d'accordo? Perché assumersi la responsabilità di una testimonianza se posso voltare la testa dalla parte opposta e fingere di non aver visto nulla? Perché rischiare di perdere un'elezione se posso far parte di una certa coalizione e uscirmene due giorni dopo lo spoglio? Perché comprare software e CD originali se posso tranquillamente masterizzarli?

In Italia sì che siamo furbi.

Mia madre è un'insegnante di scuola media e, pur non supportando in toto le mie tesi, da una parte le conferma nel momento in cui racconta come durante gli intervalli capitino ormai di rado le classiche scazzottate tra banchi e lavagna, mentre sempre più frequentemente però vengono a galla meschinità e bassezze che non ci si aspetterebbe da ragazzi così giovani.

Mi piace allora pensare a mio figlio nelle mani della befana di cui sopra, nella certezza che se un giorno qualcuno volesse fare di lui la controfigura di un individuo critico e cosciente, quel qualcuno verrebbe preso a colpi di ramazza dalla dolce vecchina, che all'occorrenza saprebbe anche infilargli il manico laddove censure ipocrite e ottusa ignoranza non trovano nascondiglio né giustificazione.

Cristiano "Cryu" Bonora
cryu80@hotmail.com

La verità è che al giorno d'oggi educare correttamente un bambino è impresa ben più ardua che in passato.

Troppe distrazioni, troppi veicoli informativi, troppe alternative alla famiglia.
A che serve la famiglia se posso ottenere l'informazione che voglio postando un messaggio sul newsgroup?
Perché chiedere aiuto alla mammina per risolvere un'equazione matematica se c'ho il prof di una università americana pronto a rispondere alle mie domande on-line 24 ore su 24?

Un tempo o stavi a casa rinchiuso nella stanzetta punitiva o giocavi a nascondino col gli amici del palazzo.
Oggi a che serve uscire di casa se posso sgominare una banda di terroristi vestendo i panni virtuali di Snake? Posso pure fumarmi una sigaretta se voglio.

Alla fine del mondo saremo tutte amebe dotate di tentacoli e sensori sottocutanei, semplici ricettacoli di emozioni preconfezionate, informazione su misura, incapaci di vivere un reale che si fa sempre meno indispensabile.

Comunque i videogiochi non fanno male. L'hanno detto gli scienziati americani. Amen.

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q Mitica redazione di **Super Console**, mi ha molto intrigato lo YABASIC presente sul CD incluso nella confezione della PlayStation2 e mi chiedevo se esistessero altri programmi simili, magari per creare semplici modelli tridimensionali o cose del genere.

A *Art Dink ha annunciato per aprile la commercializzazione in Giappone di **Basic Studio Powerful Game Atelier**, un kit di sviluppo per creativi in erba (vedi foto). Il pacchetto, che verrà venduto alla discreta cifra di 9.800 yen (circa 200.000 lire), include una ricca serie di applicazioni quali Poly Craft (per la creazione di modelli 3D), Image Sketch (per la creazione di immagini 2D), Score Note (per la composizione di brani musicali), E-Z Basic (un linguaggio Basic per la creazione di semplici codici di gioco) e B-Shell (per l'esecuzione del programma e del debugger). Grazie al **Basic Studio** è possibile creare rudimentali videogiochi direttamente su PlayStation2 e memorizzarli su memroy card o sul futuro HDD. Il programma è compatibile con mouse, tastiere USB e stampante Popegg. Con ogni probabilità non lo vedremo mai in Italia...*

Q Ciao Marcello, non sono affatto d'accordo sul tuo parere riguardante il VGABox espresso nel numero di marzo. Tralasciando l'aspetto logistico (io per esempio ho la mia "sala macchine" nella mia camera e posso giocare anche col PC spaparanzato sul letto) tu sostieni che la grafica dei giochi potrebbe mostrare sbavature girando sul monitor. Ma hai mai giocato con un DC collegato a un bel 17 pollici? Ti assicuro che tutti i giochi guadagnano moltissimo, mostrando dettagli invisibili su un televisore e colori nitidi e sgargianti. Forse hai provato la VGABox su un monitor di serie D, ma ti garantisco che tutti i miei games (più di 20) funzionano egregiamente. Per concludere spero che qualcosa di simile esca anche per PS2 (ti prego di informarcene non appena possibile) anche se sono scettico per via dei problemi di "jaggies" che affliggono la console (è inutile nascondersi dietro ad un dito, esistono), che potrebbero essere ulteriormente evidenziati dal VGA.

A *Ho peccato di superficialità comunicativa, lo ammetto. Hai ragione, i giochi si vedono "meglio" su un monitor piuttosto che su un comune televisore. Ciononostante ricordo con amarezza la visione di **Sega Rally 2** sul mio 17 pollici (di NEC). Alleggerita dalla leggera sfocatura indotta dai pixelloni del TV Color 29 pollici, l'immagine del racing game Sega restituitami dal monitor, per quanto nitida e brillante, mi è parsa eccessivamente "sintetica" nonché meno fedele all'originale da sala giochi. Per quanto riguarda le scalettature più o meno visibili su un monitor VGA piuttosto che sul televisore, è difficile pronunciarsi. I due sistemi di aggiornamento dell'immagine funzionano in maniera diversa, pertanto non oso avanzare ipotesi.*

Q Carissimo Marcello, sono un ragazzo di 18 anni e, nonostante la mia giovane età possa lasciar supporre il contrario, faccio parte della ristretta cerchia degli hardcore gamers. Tralasciando tutto ciò che questo implica (anche perché sto scrivendo a **PlayFaq**, non certo a **PlayGround**...) ho bisogno di un tuo suggerimento: gioco con i videogames da dieci anni e adesso che si sta avvicinano il momento della scelta del mio futuro voglio che i miei amati giochini elettronici mi accompagnino anche in quello che sarà il mondo del lavoro... In parole povere voglio diventare game designer! Il problema è che, vivendo in un Paese come il nostro, la strada da percorrere mi risulta abbastanza oscura. Andare all'estero o proseguire gli studi in Italia? Buttarmi sull'informatica vera e propria (qui a Verona c'è una facoltà abbastanza buona e nella vicina Padova c'è sempre ingegneria informatica) o più sull'arte e sul design? Come vedi di dubbi ce ne sono abbastanza e, notando l'interesse della vostra/nostra rivista anche su ciò che sta dietro al gioco finito, penso che tu sia la persona più indicata per un consiglio di questo tipo. Ringrazio anticipatamente per la risposta e, mi raccomando, continuate così.

A *Tu non ci crederai, ma esistono università che tengono corsi di varia natura relativi al game development. Come capirai, neanche una di queste ha sede in Italia. Le più vicine si trovano in Inghilterra, e, per evitare di trasformare questo numero di PlayFaq in una versione light delle "Pagine Utili", te ne riporto gli indirizzi internet:*

University of Albertay
http://www.tay.ac.uk

University of Lincolnshire and Humberside
http://www.ulh.ac.uk

University of Salford
http://www.salford.ac.uk/homepage.html

University of Teesside
http://www.tees.ac.uk

Q Nel numero di febbraio 2001 (**SC**78) è stata pubblicata la prova della demo di **MGS2**. Le immagini sono strepitose e le caratteristiche del game play non possono che far venire l'acquolina in bocca. Ma una cosa mi ha lasciato perplesso: la mancanza delle tanto esaltate ombre dei personaggi che dovrebbero influenzare l'azione di gioco, dando una nuova possibilità alle guardie di individuare Snake. Io spero sia una mancanza provvisoria. Potreste chiarirmi le idee?

A *Come probabilmente ti sarai accorto tu stesso provando la demo dell'ultimo lavoro di Kijima inclusa in **Zone of the Enders**, le ombre dinamiche in **MGS2** ci sono, ma solo in alcune locazioni (ecco perché alcune foto non ritraggono l'effetto). Non è chiaro se si tratti di una scelta adottata specificatamente per la demo, oppure se si estenderà al resto del pacchetto ludico in arrivo a fine anno. Di certo le ombre ci saranno dove ce ne sarà bisogno.*

Q La Sega, convertirà la maggior parte dei giochi del Saturn per PSone? Se sì, sfrutteranno le capacità della Dea Grigia?

A *Interessante appellativo questo della "Dea Grigia". Tornando a noi, certo, non c'è alcun motivo per cui le conversioni da Saturn non debbano sfruttare le potenzialità di PlayStation.*

In che misura lo faranno dipenderà esclusivamente dal talento degli sviluppatori.

Q **Gentile redazione di Super Console, sul numero 76 ho letto il vostro speciale sulla PS2, notando che il Graphics Synthsizer applicherebbe il discusso Anti-Aliasing via hardware, ma leggendo altre riviste e siti internet specializzati ho appreso che la PS2 non avrebbe nessun tipo di AA hardware, ma che quest'ultimo deve essere ricreato via software dalle case produttrici. A chi dovrei credere a questo punto?**

A *Da un lato c'è Sony che sostiene che esiste (via hardware), dall'altro ci sono quelli che dicono di no. Da un lato c'è Lorne Lanning di Oddworld Inhabitants che lamenta l'assoluta latitanza del termine "anti-aliasing" in tutta la documentazione tecnica allegata ai kit di sviluppo; dall'altro c'è Brian Hastings di Insomniac che puntualizza che la documentazione dedica capitoli interi alle tecniche di implementazione dell'anti-aliasing via hardware. Da un lato c'è la versione giapponese di* ***Tekken Tag Tournament*** *senza anti-aliasing; dall'altro c'è quella PAL che lo supporta, più* ***SSX*** *più* ***Summoner****. Da un lato ci sono i titoli della prima generazione privi di anti-aliasing, dall'altro quelli della nuova generazione con l'anti-aliasing (vedi* ***Baldur's Gate Dark Alliance****). Lascio a te l'onere di trarre le dovute conclusioni.*

Q **Ho letto su internet che la Sony ha fatto un accordo con la Namco (mi sembra) per la vendita on-line di un modello della PS2 potenziata con 128MB di RAM un HD incluso di 80GB e un Graphic Synthesizer potenziato. E' una cavolata o mi conviene cominciare a raccogliere i soldi per cambiare la mia bella PS2 con questo nuovo modello? Vi prego datemi la smentita!**

A *Mamma mia, che confusione. Non è vero niente. Ti invito a leggere le notizie pubblicate in* ***PlayWorld*** *di questo numero per le necessarie delucidazioni sull'argomento.*

Q **Grandissima redazione di Super Console, ho la PS2 da 3 mesi e poiché da un po' di tempo in Internet sento parlare di una PS2 potenziata con 128MB e l'Emotion Engine a 0.18 micron, vorrei sapere se il chip del mio modello SCPH-30004 è a 0.18 micron o a 0.25.**

A *Ancora caos e smarrimento web-indotto. Nell'era della comunicazione globale imperversa la disinformazione totale. Bizzarro no? Innanzi tutto la questione dei micron e quella dell'esistenza di un sistema basato sulla tecnologia Sony con 128MB di RAM vanno considerate separatamente. Nel primo caso parliamo del processo produttivo di una console ed in particolare delle dimensioni dei transistor che ne costituiscono i processori interni. Minore è il numero di micron di un processore, minore è la dimensione di quest'ultimo a parità di transistor. Per farla breve, l'unica differenza che passa fra un Emotion Engine sfornato da un processo produttivo a 0.25 ed uno a 0.18, è la dimensione, più piccolo ed economico nel secondo caso. La graduale miniaturizzazione dell'Emotion Engine ha ed avrà conseguenze solo sul prezzo della console, non sulle sue prestazioni. Se il tuo modello di PlayStation2 è frutto di un processo produttivo a 0.25 o 0.18 micron è determinabile solo aprendo la console e confrontando le dimensioni della CPU. Ciononostante ti dissuado dal provarci, tanto non ha alcuna rilevanza all'atto pratico. Per quanto riguarda la questione dei 128MB e della presunta PlayStation2.5 (non si parlava anche di PlayStation1.5 da qualche parte?) ti consiglio di seguire il medesimo invito rivolto al lettore sopra di te.*

Q **Mi hanno detto che per godere al meglio la qualità visiva della mia PS2 mi conviene comprare il cavo S-Video che è di gran lunga meglio del cavo RGB! E' vero?**

A *Certe volte mi chiedo se i lettori di* ***Super Console****, di fatto, leggano la rivista. Comunque no, non è vero. Il segnale RGB offre la migliore qualità in assoluto. Quello S-Video è migliore solo rispetto al videocomposito, ma è come sparare sulla crocerossa.*

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergiocangialosi

Conan, il ragazzo del futuro

(Mirai Shonen Conan, JP 1978*)*

Liberamente tratto da un racconto di fantascienza per ragazzi dello scrittore Alexander Key intitolato *The incredible tide* (L'incredibile marea, 1970), ecco l'ennesima produzione digitale targata Yamato Video: il mitico *Conan, il ragazzo del futuro*.

Siamo al cospetto di una catastrofe planetaria: ancora una volta la pazzia dell'uomo porta, con lo scoppio della Terza Guerra Mondiale, distruzione e disastro ecologico (argomento purtroppo di cronica attualità). I pochi esseri umani rimasti ancora in vita assistono increduli alla rinascita dell'ecosistema terrestre. Da una parta verrà quindi a formarsi la città di Hight Harbor, in cui gli abitanti vivono in armonia con la natura, dall'altra la città-fortezza tecnologica Industria, governata dal perfido Lepka, ottusamente alla ricerca dell'arma perfetta. Il nostro protagonista è il simpatico Conan, *homo novus* nato e cresciuto su una piccola isola lontano da tutto e tutti, col nonno a fargli esclusiva compagnia e scuola. La sua vita eremitica verrà sconvolta dall'incontro con la piccola Lana, trovata svenuta sulla spiaggia. Sfuggita e braccata dalle forze di Lepka per il segreto da lei custodito, la giovane ragazza condurrà Conan lontano dalla sua isola natale ed incontro a numerose insidie.

Il regista Miyazaki, qui in veste anche di character designer nonché di supervisore, si dimostra da subito conoscitore di innumerevoli espedienti narrativi atti a mantenere viva e coinvolgente la storia. La forza sovrumana di Conan, che si manifesta in momenti molto intensi o drammatici (come alla morte del nonno), oltre ad essere funzionale alla trama conferisce al personaggio una fisicità curiosa ed effervescente, sempre al confine con l'inverosimile. Tematiche antimilitaristiche e il rapporto uomo/natura sono in *Conan* particolarmente "presenti". La filosofia shintoista (secondo la quale l'uomo e gli spiriti degli antenati assieme a quelli natura vivono in equilibrio) che traspare da quest'opera sarà inoltre la stessa che ispirerà Myazaki nelle sue opere successive: *Nausicaa della valle del vento* e la *Principessa Mononoke*.

La collana è composta da quattro DVD contenenti l'intera serie di 26 episodi. Ottima la scelta della Yamato di presentare l'opera integralmente (al contrario dell'edizione televisiva targata Mediaset), comprensiva delle scene tagliate (riconoscibili dall'assenza del doppiaggio in italiano).

Così come era avvenuto per la precedente edizione di *Lupin III*, la casa editrice milanese sfrutta a pieno le potenzialità digitali presentando anche per questo prodotto una qualità video che non risente affatto del tempo. Il supporto DVD offre inoltre l'opportunità di custodire la storica serie animata giapponese in pochi dischi, con una conseguente economia soprattutto pecuniaria, ma anche di spazio sullo scaffale della cameretta.

Piccola annotazione sulla diatriba legale che vede coinvolte le due case editrici Yamato Video e Dynamic Italia, entrambe detentrici (?) dei diritti di pubblicazione di questa serie animata. Pur giustificando il malcontento della Dynamic, detentrice dei diritti dell'OAV, è evidente che entrambe le case stanno dedicando troppo tempo e risorse ad una questione che, sebbene importante per i fan, di fatto rallenta l'arrivo in Italia di prodotti inediti e pertanto più intriganti. Dynamic, a quando l'uscita su DVD della serie *Evangelion*?

Scheda artistica:

Regia
Miyazaki Hayao, Keiji Hayakawa, Isao Takahata
Sceneggiatura
Miyazaki Hayao (tratto dal romanzo di Alexander Key: *The incredible Tide*)
Interpreti principali
Marco Guadagno (Conan), Monica Cadueri (Lana), Massimo Còrizza (Jimsey), Enzo Consoli (Dice), Massimo Còrizza (Lepka)
Prodotto da
Nippon Animation

Scheda tecnica

Formato schermo	1.33:1
Formati sonori	Ita (DD1.0) Jp (DD1.0)
Sottotitoli	nessuno
Contenuti speciali	schede personaggi, sigle testa/coda originali
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Yamato Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.45.000

Glossario

Formati video

Il problema del formato video nasce dal fatto che i film vengono girati in cinemascope, un formato che offre alla ripresa una maggiore lunghezza in orizzontale. Il rapporto dell'immagine cinematografica originale è quindi di 2.35:1 (dove 2.35 indica la lunghezza della base e uno quello dell'altezza). Quando però l'immagine viene trasmessa su un più comune televisore dal rapporto di 1.33:1 (altrimenti detto 4:3) è necessario apportare alcune modifiche per evitare di tagliarne giocoforza i lati. Nel caso specifico, il DVD funge da vera sorgente anamorfica riportando l'immagine ad una corretta proporzione applicando barre nere sul lato inferiore e superiore dello schermo. Questo non avviene se si è un fortunati possessori di televisori dal rapporto di 16:9, meglio noti come Widescreen.

Formati audio

Un disco DVD video può contenere sino a otto canali audio distinti riproducibili contemporaneamente. Ciò permette di arricchire l'esperienza audio di maggiore tridimensionalità grazie all'impiego di un maggior numero di fonti sonore. Il numero in questione dipende dal tipo di formato audio: quelli più comuni sono il Dolby Digital (DD) e il più recente DTS. Il sistema Dolby Digital (conosciuto anche con il termine AC-3) può essere composto da 2 a 5.1 canali (leggi più semplicemente casse) dove il ".1" è riferito al subwoofer dell'impianto che riproduce gli effetti a bassa frequenza.
Il Digital Theater Systems (DTS), invece, è un formato di codifica audio di qualità superiore a quella del Dolby Digital. Necessita di un decoder esterno.

Supporto

Esistono diversi modelli di Digital Versatile Disc che, in base alla loro struttura, possono contenere più o meno dati. Il più comune è il DVD 5 (singolo lato/singolo strato), dalla capienza di 4.37 gigabytes (4.7 miliardi di byte) pari ad oltre due ore di video; quindi il DVD 9 (singolo lato/doppio strato) da 7.95 gigabytes per quattro ore di video, e infine il più capiente DVD 10 (doppio lato/singolo strato) da ben 8.74 gigabytes per oltre quattro ore e mezza di video. In commercio esistono supporti più capienti (come il DVD 14 e il DVD 18), ma i loro elevati costi di produzione ne frenano attualmente l'impiego nel campo dell'home video. Per la cronaca, un'ora di film di media qualità occupa circa 2 gigabytes.

>>incoming

MOVIE*news*

Sconcerto alla Universal Picture dopo la visione in anteprima da parte dei dirigenti di **House of 1000 Corpes**, primo film scritto e diretto dal macabro Rob Zombie, autore dei video del gruppo metal White Zombie. Dato che il veto posto dalla censura ai minori di 17 anni renderebbe problematico il marketing e quindi la distribuzione della pellicola, la major americana non sembra più disposta alla distribuzione del film (costato ben sette milioni di dollari). Sarà una trovata pubblicitaria o non vedremo mai il film nelle sale cinematografiche? La storia narra di un gruppo di teenager che sorpresi da una tempesta sono costretti a trovare riparo in una specie di "casa degli orrori", scelta infelice visto che la famiglia che lì vi abita è decisamente bizzarra e come se non bastasse il loro giardino è infestato da orribili e voraci zombie. Il film è stato paragonato, per la trama piuttosto simile e i litri di sangue versati, a un grande classico dell'horror come *The Texas Chainsaw Massacre* di Tobe Hooper.

In un futuro a noi ormai prossimo i giovani hardcore gamer abbandonano le estroflessioni dei joypad per entrare in un mondo virtuale chiamato **Avalon**.
Qui il giocatore viene proiettato sul campo di guerra per vivere un'esperienza in prima persona. In questo ambiente fantastico la protagonista del film/gioco Ash cercherà di ritrovare una persona a lei molto cara, braccata da forze armate, elicotteri e carri armati. Il punto forte di questo progetto, portato avanti per lungo tempo dal regista Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*), è sicuramente l'uso di avanzatissime tecniche di CG che, mentre nella precedente opera del regista interagivano con animazioni bidimensionali, qui invece hanno a che fare con attori in carne ed ossa (e i risultati sono stupefacenti e veramente "realistici"). Acquistato dalla Miramax per il mercato Nordamericano attendiamo fiduciosi una distribuzione europea. Nel frattempo potete ammirare il promettente trailer prelevandolo all'indirizzo:
http://www.avalon-net.com/library.html

Avalon

Snatch, stealin' stones and breakin' bones

(id., GB 2000)

Sin dai frenetici primi dieci minuti, compresa la presentazione dei personaggi nelle loro illecite 'occupazioni', il regista pare volerci tenere a sottolineare il suo passato da videoclip-maker: la macchina da presa non ne vuole sapere di stare ferma e le immagini cominciano a viaggiare ad una velocità tachicardica mentre le inquadrature si inclinano e si restringono in primi piani spinti, still frame e molto altro ancora. Un rabbino discute di teologia, enunciando i motivi secondo i quali la chiesa Cattolica dovrebbe la sua esistenza ad un'errata interpretazione della parola "vergine". Poco dopo si svelerà un ladro di gioielli armato sino ai denti. Alla fine lo sguardo di Franky attraversa il diamante da 86 carati appena "gabbato" dalla gioielleria. L'occhio si riflette in un prezioso caleidoscopio di immagini, quadretti raffiguranti i *villan* di un tempo dimenticato. Da una parte ci sono i buoni, a cui non è difficile affezionarsi, dall'altra i boss crudeli della mala londinese. E al centro vi è il caso, il destino beffardo che li fa incontrare, ed eventualmente scontrare per dare un epilogo al tutto. *Snatch* ovvero afferrare, strappare, ghermire, ingoiare(?). Una dozzina di personaggi, cane onnipresente compreso, per un film divertente, fresco, scritto mirabilmente dallo stesso regista che piacerà sicuramente a chi aveva riconosciuto nel suo precedente film *Lock & Stock Pazzi scatenati* un autore promettente. La Columbia Tristar ha realizzato per questo film una vera e propria edizione speciale composta da ben due DVD, scelta azzeccata sotto ogni punto di vista. Nel primo, custode del film in formato 1.85:1 anamorfico con sonoro DD5.1, sono contenuti il commento del regista (con l'amichevole presenza del produttore) e l'opzione "stealing stones" (che permette di sbloccare tre scene tagliate). Ben sei sono gli Easter Egg (bonus file nascosti) presenti nel DVD. Tra questi il più simpatico riguarda una sequenza serrata di immagini tratte dal film in cui la parola Fuck viene pronunciata più volte: l'utente ha la possibilità di sentirla in versione integrale o "beepata" (una piccola polemica contro la cesura?). Il bollino rosso molto probabilmente è dovuto proprio al continuo turpiloquio del film, comunque contestuale e per niente volgare, e non alle pochissime scene di violenza. Nel secondo DVD troviamo una serie di interviste pubblicitarie in cui gli attori rispondono da copione a domande da copione, ed un "macking of" sicuramente più interessante, con riprese strappate durante la lavorazione del film. Un altro extra da provare è la possibilità di far scorrere lo storyboard in parallelo alle immagini del film vero e proprio per un curioso ed educativo confronto. Se avete già visto *Snatch* in occasione della sua proiezione nelle sale cinematografiche italiane il mese scorso - dando per scontato che si sia trattata di una visione più che gradevole – l'acquisto del DVD (per adesso disponibile solo in Inghilterra) è quasi obbligatorio: rivederlo in lingua originale ha tutto un'altro sapore. Mi sbranassero i maiali se dico il falso.

Scheda artistica:

Regia
Guy Ritchie
Sceneggiatura
Guy Ritchie
Interpreti principali
Jason Statham (Turkish), Stephen Graham (Tommy), Brad Pitt (One Punch' Mickey Oneil), Alan Ford (Brick Top), Benicio Del Toro (Franky Four Fingers), Vinnie Jones (Bullet Tooth Tony), Dennis Farina (Cousin Avi)
Prodotto da
SKA Film, Columbia Picture Corporation

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing, Hindi
Contenuti speciali	Commento regista/produttore, 'Stealing Stones' white rabbit feature, 'making of', scene tagliate, dietro le quinte, interviste, TV spot, trailer cinematografici, confronto con storyboard, galleria fotografica, 5 Easter Egg
Supporto	DVD 9, DVD 5
Distribuito da	Columbia Tristar Home Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	£19.99

X-men

(id., USA 2000)

Convinto della necessità di un rimedio estremo al "razzismo" degli umani, un gruppo di mutanti guidato dal malvagio Magneto è sul punto di perpetrare una strage, ma contro di loro si schierano i mutanti del Dr. Xavier. In *X-Men* si scontrano il Bene e il Male, due facce della stessa medaglia, ovvero quella dei freaks, dei diversi, di coloro che vivono ai margini della società con la paura del proprio corpo e di non essere accettati dalle persone "normali". Al terrorismo radicale espresso da Magneto (ebreo già vittima della discriminazione razziale in giovane età, durante la Seconda Guerra Mondiale) si contrappone la speranza di Xavier in una soluzione diplomatica dello stridente confronto fra i mutanti e la razza umana (considerata gradino inferiore della scala evolutiva). La genetica, come nello splendido film di Andrew Niccol Gattaca, non permette via d'uscita dagli schemi prefissati dalla natura o dall'ingegneria, per cui ognuno è rassegnato a vivere un'esistenza già programmata senza alcuna possibilità di riscatto e di libero agire. Così la povera Rogue sarà costretta a vivere la propria adolescenza senza la possibilità di toccare un altro essere umano, un destino maledetto per un corpo maledetto. Il comic book creato nel '63 da Stan Lee, qui presente come produttore esecutivo nonché come supervisore, e Jack Kirby attualmente registra ben otto milioni di copie vendute ogni mese. Un successo intramontabile dovuto principalmente all'oculata scelta, da parte dei dirigenti Marvel, di autori quasi sempre validi che hanno saputo regolarmente apportare qualcosa di nuovo ad una trama che pareva ormai aver esaurito ogni possibile sviluppo narrativo (una su tutte la splendida accoppiata Claremont/Byrne e *La Saga di Fenice* nella metà degli anni ottanta). L'edizione nostrana del DVD mantiene le stesse caratteristiche di quella americana sia dal punto di vista tecnico che contenutistico. Tanto la parte video quanto quella l'audio toccano alte punte qualitative (soprattutto quella video, per nulla messa in difficoltà dalle scenografie noir della pellicola). La facoltà di "montare" le sequenze tagliate direttamente nel film giunto al cinema in versione "light", permette di rileggere la storia con una miglior conoscenza della psicologia dei personaggi. La grafica del menu principale, che riprende il pannello di controllo del computer Cerebro, è ben animata e suggestiva, ma ripetitiva ed infine pedante durante la navigazione fra i menu. Come extra, di certo il più interessante è il cortometraggio "The Mutant Watch" in cui una reporter televisiva segue la campagna anti-mutante del senatore Kelly riservandoci un finale a dir poco inaspettato. La lingua, al contrario dei sottotitoli, può essere selezionata esclusivamente dal menu principale, costringendo l'utente alla momentanea interruzione del film. L'interfaccia utente PS2 vede inoltre "oscurata" la possibilità di visionare la galleria fotografica per via di una bizzarra incompatibilità. Aiuta a mandar giù questa disfunzione un divertente Easter Egg che vede l'Uomo Ragno irrompere sulla scena durante le riprese del film. Dura pochi secondi, ma è davvero spassoso.

Scheda artistica:

Regia
Bryan Singer
Sceneggiatura
Bryan Singer, Tom DeSanto
Interpreti principali
Hugh Jackman (Logan), Patrick Stewart (Prof. Charles Xavier), Ian McKellen (Erik Magnus Lehnsherr), Anna Paquin (Marie), Framke Janssen (Dr.Jean Grey), James Marsden (Scott Summers), Halle Berry (Ororo Munroe)
Prodotto da
20th Century Fox, Marvel Films

Scheda tecnica

Formato schermo	.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1) Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Ita, Ing
Contenuti speciali	Scene tagliate, speciale Fox: "The Mutant Watch", X-men featurette, intervista al regista, provino di Hugh Jackman, galleria fotografica, bozzetti animati, trailer cinematografico e spot TV, promo colonna sonora, 2 Easter Egg
Supporto	DVD 9
Distribuito da	20th Century Fox
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.47.000

DVD*news*

Siete rimasti amareggiati dalla scandalosa edizione di **Akira** da parte della Multivision Collection? Niente paura, buone nuove arrivano dai paesi anglofoni. Negli States, il bel film di Katsuhiro Otomo sta vivendo una seconda giovinezza grazie alla Pioneer Entertainment che, con un budget di un milione di dollari, lo ha rimasterizzando con tecniche digitali d'avanguardia per le sale cinematografiche (uscita prevista per maggio); i primi di luglio sarà la volta dell'edizione su DVD (per la precisione 2 DVD) che, oltre a contenere la traccia originale e quella doppiata (entrambe codificate in DD 5.1), offrirà nella Collector's Edition, ben due "Making of" del film (sito ufficiale www.pioneeranimation.com). L'inglese Kiseki Film (già conosciuta per le edizioni su DVD di *Digital Devil/The cockpit* e *Macross 2-Super Dimensional Fortress*) si curerà dell'edizione Regione 2 del DVD, ma al momento data d'uscita e caratteristiche tecniche non sono note (stay tuned).

È guerra combattuta a suon di denunce quella circa i diritti dei film su DVD. L'esplosione del mercato DVD unita alle caratteristiche semantiche "universali" di questo supporto, mette numerose case editrici sul piede di guerra, decise a difendere i propri diritti di pubblicazione. Oltre alla sopra citata diatriba tra Yamato Video e Dynamic Italia circa i diritti di *Conan*, ora è Cecchi Gori a denunciare la francese PFC VIDEO per aver pubblicato nella Collector's Edition di **Terminator** anche la traccia italiana rimasterizzata in DD5.1. Il produttore viola fa sapere comunque che la versione nostrana di prossima uscita, oltre a contenere i documentari del film presenti nell'edizione d'oltralpe, vanterà una qualità video nettamente superiore e la traccia audio in un incisivo DTS.

Esce l'undici aprile per la Columbia TriStar Home Video il fanta-horror **Pitch Black**, purtroppo passato "come una meteora" nelle nostre sale cinematografiche e pertanto meritevole di essere recuperato per una seconda visione domestica. Una nave spaziale, con a bordo persone di etnia e indole comportamentale eterogenee, compie un atterraggio di fortuna su un pianeta deserto, purtroppo per loro popolato da mega-pipistrelli alquanto voraci. Video e audio di alta qualità sono accompagnati da un prezioso dietro le quinte presente tra gli extra.

Akira

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: ***Erik Pede, Massimo Rovatti, Stefano Russo***

Gamestock 2001**: Microsoft svela i suoi giochi per **Xbox

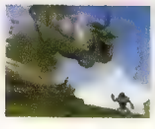
Bill Gates di sicuro non dev'essere un tipo superstizioso. Sebbene il numero 13 sia bandito da alberghi, compagnie aeree, scuderie di Formula 1 e mille altre realtà del mondo anglosassone, proprio il 13 marzo scorso, in occasione del Gamestock 2001, Microsoft ha rilanciato la campagna promozionale di Xbox presentando ben sei nuovi titoli. Al di là dei noti **Oddworld: Munch's Oddysee** e **Malice**, i giornalisti giunti a Seattle per l'evento hanno avuto il privilegio di toccare con mano altri sette titoli in sviluppo, nella fattispecie **Halo**, **Amped**, **Azurik**, **Fuzion Frenzy**, **NFL Fever 2002** e **Nightcaster**. Ad eccezione di **Halo** (da tutti indicato come la vera Killer Application del sistema Microsoft), la restante parte dei titoli presentati ha generato reazioni contrastanti in seno alla comunità videoludica. Quello che doveva essere il giorno della definitiva ascrizione di Xbox in vetta alla classifica dei sistemi più potenti della nuova generazione, si è di fatto risolto in un (prevedibile) guazzabuglio di commenti sensazionalistici contrapposti ad antitetiche manifestazioni di totale insoddisfazione. Da un lato c'è chi sostiene la presunta superiorità tecnica dei titoli Xbox rispetto all'attuale offerta PS2, dall'altro chi lamenta la discutibile percezione di quel drammatico gap tecnologico promesso da Microsoft. Insomma, bianco contro nero. Non aiuta certo a chiarire la situazione la furba decisione di Microsoft di mostrare i titoli su kit di sviluppo "Alpha2", capace - a detta della casa di Redmond - di esprimere solo il 50% delle reali potenzialità del sistema. In pure stile Microsoft, inoltre, la presentazione è stata colorita da numerose quanto (sinceramente) infantili dichiarazioni dispregiative all'indirizzo di PlayStation2, ormai chiaramente considerato l'unico sistema concorrente (al momento Gamecube viene visto come prodotto di nicchia o per bambini).

Ciononostante è parsa chiara nonché positiva la volontà di Microsoft di distinguere marcatamente l'offerta ludica di Xbox rispetto a quella PC. A dispetto di quanti ritenessero che Xbox sarebbe stata invasa da conversioni di titoli pensati per il mercato PC, al Gamestock 2001 sono stati presentati i generi che formano la spina dorsale della tipica videoteca console: azione, avventura, guida, RPG (piuttosto ibridi, ma a questo dovranno rimediare le softco nipponiche), sport e party game.

L'evento organizzato da Microsoft, sebbene volto espressamente a carpire l'interesse dell'utenza occidentale, è stato anche teatro di chiarimenti in merito ai piani di espansione verso Oriente del colosso americano. A sostegno della sua ferma intenzione di sfondare nel difficile mercato nipponico, Microsoft ha presentato il team da cui dipenderà il successo del sua sistema in Giappone. Capeggiato dall'ex-direttore dello sviluppo di Sony Computer Entertainment Toshiyuki Miyata, l'Xbox team giapponese sarà composto da 100 professionisti del settore, tra cui Shigehisa Kojo (**Metal Gear Solid**) e Hirohiko Iyoku (**Legend of Dragoon**). In risposta alle dichiarazioni di Keiji Inafune rilasciate a poche settimane dal Gamestock (vedi **Aggiornamento Xbox**), inoltre, il vicepresidente della produzione videogiochi di Microsoft, Ed Fries, ha specificato il target d'utenza a cui si rivolgerà Xbox: maschi tra i 16 e i 26 anni. In pratica lo stesso mercato di Sony.

Nell'attesa di conoscere i titoli Xbox specificatamente pensati per il Sol Levante (un annuncio in tal senso è previsto nel corso dell'imminente Tokyo Game Show), non ci resta che dare un'occhiata a quanto è stato presentato nel corso del Gamestock 2001.

***Halo** (Bungie Studios)*



Già descritto più volte su queste stesse pagine, **Halo** si conferma un titolo dall'enorme potenziale. La versione giocabile mostrara durante il Gamestock 2001 ha definitivamente chiarito la questione inerente la visuale di gioco: in terza persona alla guida dei veicoli e in occasione di particolari sviluppi narrativi, mentre in prima - come un comune FPS - nei tratti percorsi a piedi. La demo si apre a bordo di un flyer che, dopo aver sorvolato il mare del pianeta alieno che presta il nome al gioco, scarica sulla spiaggia il protagonista e la jeep già vista in precedenti trailer. Avvalendosi dei due stick analogici del (sinceramente poco convincente) controller, il giocatore cura la guida (alcuni problemi di sincronia tra rotazione della visuale e sterzata sono da eliminare), mentre un compagno controllato dalla CPU manovra la torretta mitragliatrice per fornire fuoco di copertura. Scesi dalla jeep è data la possibilità di infiltrarsi all'interno di una base nemica e far strage di alieni (il passaggio tra esterni ed interni è spettacolare ed effettivamente indolore dal pdv dei caricamenti). La grafica si conferma su elevatissimi livelli (sebbene non sia ancora stato ancora implementato l'anti-alising) e si giova di innumerevoli effetti di luce e di un massiccio ed efficace utilizzo del bump-mapping. Molto buona pare anche l'AI di compagni e nemici, che se ben implementata potrà rappresentare uno dei punti di forza del titolo. Unica, ma macroscopica nota dolente è l'assenza di una modalità multiplayer on-line (che nelle prime fasi di sviluppo appariva come una delle principali ed interessanti caratteristiche del titolo, data la grande enfasi riposta sul gioco collaborativo e le "specializzazioni" disponibili). Difficilmente lo stesso feeling offerto dalle versioni Mac e PC potrà essere riprodotto su Xbox mediante l'artificio dello split screen.

aggiornamento **XBox**

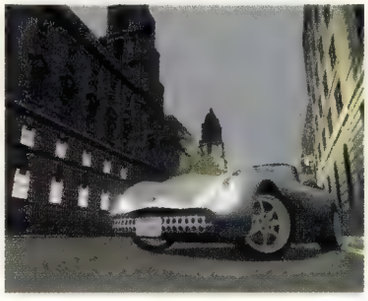
Dopo la fredda reazione del Giappone alla presentazione di Xbox in quel di Las vegas (vedi **SC**78), il Paese del Sol Levante si conferma ancora piuttosto scettico in merito alle potenzialità di successo del sistema Microsoft sul suo mercato. Come riporta uno stizzito Keiji Inafune, general manager del reparto R&D di Capcom: *"Microsoft avrebbe dovuto discutere maggiormente con le società di sviluppo nipponiche. Gli sviluppatori giapponesi non possono permettersi di investire in maniera aggressiva sulla produzione di giochi Xbox, perché Microsoft deve ancora illustrare le sue specifiche intenzioni, come ad esempio a quale fascia d'età sia rivolto il suo sistema"*. Anche Konami, una delle prime softco nipponiche a confermare il supporto di Xbox, sembra abbassare la mira annunciando di voler destinare il 70% delle sue risorse allo sviluppo di software PlayStation2, con il restante 30% ripartito fra Gamecube, Game Boy Advance e, ovviamente, Xbox. Microsoft dovrà necessariamente stupire nel corso dell'imminente TGS se vuole sperare di generare quell'hype che fisiologicamente asservisce proficue campagne di lancio.

Intanto, dall'altra parte del Pacifico, la comunità videoludica PC-related ed i sostenitori della futura console Microsoft, hanno assistito con trepidazione alla la presentazione del chipset NV20, ovverosia GeForce3, la nuova GPU di nVidia (vedi articolo). Lo stesso processore grafico sarà alla base dell'NV2A, il motore dell'orgia di poligoni promessi dal nuovo sistema Microsoft. Le prime demo sono discretamente impressionanti (vedi **Dronez**) e l'aspettativa del pubblico inizia decisamente a lievitare. Aggiunge pepe Dan Vivoli, vice presidente marketing di nVidia, che assicura un netto smacco all'utenza PS2: *"PlayStation 2 non può sopravvivere solo di hype ed è una piattaforma terribilmente ardua da programmare. Al contrario, gli sviluppatori sono assolutamente entusiasti della GeForce3"*. Come a dire *"beccati questa Sony"*. Le buone notizie per la futura utenza Xbox (e le ripicche) non finiscono qui. Tony Tomasi, direttore marketing di nVidia, assicura che *"sarà semplicissimo programmare per Xbox perché, una volta che gli sviluppatori avranno fatto pratica sulla GeForce3, potranno sfruttare senza problemi la versione potenziata presente nella console Microsoft"*. La GPU di Xbox, dunque, sarà ancora più potente di quella presto disponibile per PC, il che, di fatto, è piuttosto impressionante.

Trattando di componenti che all'utenza PC costeranno più di un milione, pare naturale riflettere su quale potrà essere il prezzo definitivo di Xbox. A fronte delle dichiarazioni di J Allard e soci - che garantiscono alta competitività e contano di offrire la propria macchina ad una cifra minore rispetto PS2 - alcune indiscrezioni paiono affermare il contrario. Il New York Times, infatti, ha illustrato che il costo di manifattura per ogni singola unità Xbox sarà di circa 400 dollari. Facendo un rapido conto, e considerando che Sony perde circa 85 dollari per ogni unità venduta, non pare azzardato ipotizzare che il prezzo finale del sistema Microsoft si attesterà intorno ai fatidici 299 dollari. E questo per una macchina che, come tengono a ribadire alcuni analisti, sarà destinata "solo" a far girare videogiochi. Se i prezzi dei due contendenti saranno similari (ma pare addirittura plausibile che Sony operi uno strategico taglio del prezzo di PS2), il futuro acquirente avrà buoni motivi per ponderare a lungo la sua scelta. Il clima di incertezza respirato in questi ultimi mesi è, inoltre, causa di una certa apprensione manifestata tra gli azionisti Microsoft: l'affare Xbox sta costando più di 500 milioni di dollari e si candida come il più grande e rischioso investimento della casa di Redmond. Il mercato hardware è ben diverso da quello software, e gli investitori sono già stati avvertiti che i minori margini di profitto associati alla fase di lancio di Xbox potranno inficiare anche i margini generali di tutta Microsoft con ovvie ripercussioni sui dividendi...

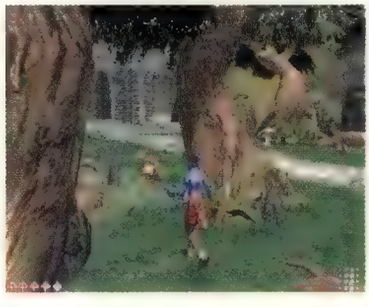
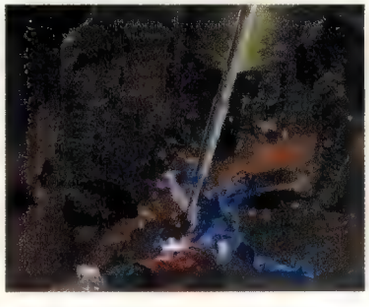
Project Gotham *(Bizarre Creations)*

Il titolo del gioco è ancora provvisorio, ma Microsoft, in veste di produttore, pare avere le idee ben chiare (e tanto coraggio) nel definire l'obiettivo di **Project Gotham**: polverizzare la saga di **Gran Turismo**. La verità è che il racing game urbano di Bizarre Creations pare una versione riveduta e corretta di **Metropolis Street Racer** (ad opera del medesimo team inglese). Gioco di corse ambientato lungo le reali vie cittadine di città fedelmente riprodotte: già questo dovrebbe bastare per zittire sterili paragoni. Oltre alle inflazionate (ma perfettamente riprodotte) Tokyo, Londra e San Francisco, gli sviluppatori si sono armati di camera digitale e teodolite per includere anche le vie di New York.
Il gioco è ancora nelle primissime fasi di sviluppo, ma le macchine presentano già un buon livello di dettaglio ed un discreto environmental mapping (sebbene l'effetto generale sia un po' "plasticoso", così come avveniva in **MSR**). Ancora da implementare – si presume – gli effetti di illuminazione ambientale che al momento impediscono al titolo di Bizarre Creations di uscire vittorioso dal confronto col ben più fotorealistico **Gran Turismo 3 A Spec**. **Project Gotham** condivide con il suo titolo "ispiratore" l'assegnazione di punti "kudo" (necessari per upgradare il proprio bolide) in base alla condotta di guida e prevede nuovamente la presenza di un'autoradio virtuale deputata alla riproduzione della colonna sonora (chi ha detto **Out Run**?). Tra le novità di futura implementazione si segnala la presenza dello split screen per quattro giocatori, un rinnovato e più potente parco macchine e un modello di guida meno arcade, ma comunque accessibile a tutti.



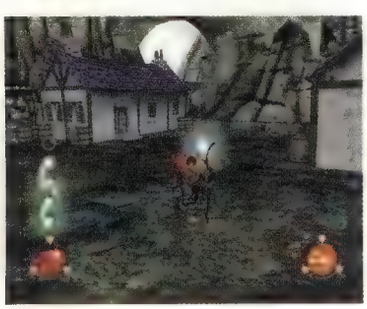
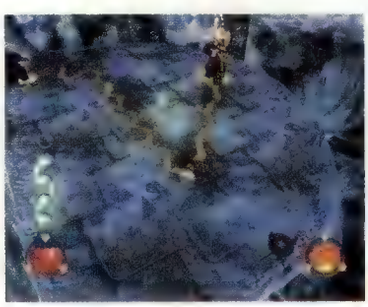
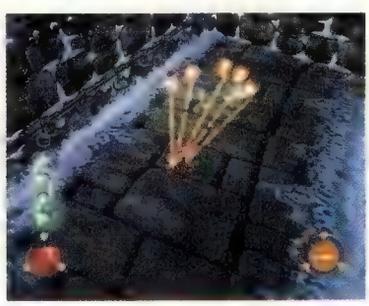
Azurik: Rise of Perathia *(Adrenium Games)*

La leggenda vuole che **Azurik** sia nato due anni or sono come demo esclusiva per Bill Gates al fine di convincerlo che Xbox sarebbe stato un ottimo investimento. Qualunque sia la verità, il titolo Adrenium ha l'ambizione di affermarsi come un nuovo **Zelda**, garantendo azione ed esplorazione in magna copia. Ad una prima occhiata, lo stile ricorda più **Soul Reaver**, sebbene impreziosito da una più vasta gamma cromatica e da una superiore cura per il dettaglio. Il mondo di gioco si basa sui canonici quattro elementi che caratterizzano macroscopicamente le varie ambientazioni e che assicurano diversi poteri (elementali, appunto) al protagonista. Immerso in scenari generati on the fly attingendo direttamente dall'HDD, Azurik deve trovare tutti i sacri dischi sparpagliati per la sterminata mappa di gioco al fine di scongiurare una catastrofica profezia. Il tutto mentre il mondo evolve dinamicamente: particolare importanza assume il passaggio tra giorno e notte: dopo il vespro innocui animaletti diurni possono trasformarsi in micidiali e demoniaci predatori. Il metodo di controllo promette di essere estremamente intuitivo, consentendo la perfetta padronanza dei numerosi scontri all'arma bianca e una semplice evocazione delle magie grazie all'utilizzo dei tasti dorsali. Indubbiamente **Azurik** colpisce più per la sua componente cosmetica che per la sua originalità, ma ciò non toglie che potrebbe rivelarsi un'attraente esperienza di gioco.

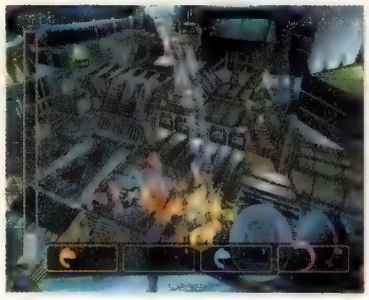
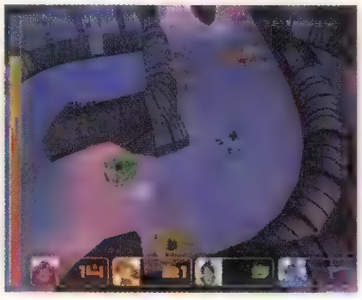
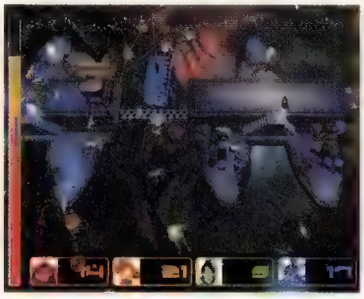
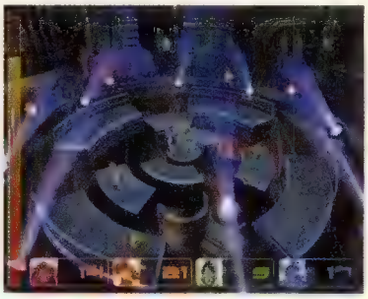
Nightcaster *(VR-1 Entertainment)*

Sebbene l'ambientazione tipicamente fantasy potrebbe far pensare ad un RPG, alla prova dei fatti **Nightcaster** si dimostra piuttosto simile ad **Azurik**, con uno spruzzo di azione in più. Nei pani di Arran, giovane mago che di livello in livello aumenterà di età ed esperienza, il giocatore dovrà farsi strada per i mondi di gioco scagliando incantesimi di luce, tenebra, fuoco e acqua all'indirizzo dei nemici del caso. Prendendo in prestito l'idea da **Robotron**, la mattanza potrà avvenire indipendentemente dalla direttrice di movimento (impartita dallo stick sinistro), in quanto la leva analogica destra sarà deputata al posizionamento del "globo degli incantesimi" una sorta di catalizzatore che regola la direzione delle magie. Dal punto di vista cosmetico, i sortilegi sono contraddistinti da un largo uso di effetti speciali, mentre le ambientazioni e i personaggi presentano una discreta fattura. La versione giocabile mostrata nel corso del Gamestock, accusava in alcuni frangenti alcune pecche nell'aggiornamento video. Risolvendo il problema del frame rate, **Nightcaster** potrebbe rivelarsi un titolo accattivante, sempre che l'accoppiamento della magia ad intenti sparatutto si riveli ludicamente soddisfacente.

Fuzion Frenzy *(Blitz Games)*

Nel corso del CES di gennaio, Bill Gates si era pavoneggiato della presenza di quattro porte controller su Xbox, sottolineando la sensibilità di Microsoft all'esigenza di multigaming dei consumatori. Non troppa sorpresa desta dunque questo **Fuzion Frenzy**, party game studiato apposta per fomentare mini risse da salotto. Di primo acchito il titolo pare prendere pesante ispirazione da **Crash Bash** ed altri titoli similari. I tre (dei 48) minigame mostrati, infatti, presentano pesanti analogie con il gioco del peramele arancione: piccoli veicoli che gareggiano su minute piste anulari, autoscontri sospesi nel vuoto, sfere che rotolano verso aree bonus e via dicendo.
Considerato il genere, la grafica sembra svolgere efficacemente il suo compitino, senza infamia e senza lode, sebbene lo stile adottato sia meno "leggero" rispetto a quello proposto da **Mario Party** o **Sonic Shuffle**.
Da segnalare i notevoli gli effetti di luce, il realismo delle superfici acquose di alcuni stage (continuamente "mosse" dal passaggio di piccoli batiscafi) e più in generale la bagarre cromatico/poligonale che caratterizza questo genere di giochi e che in **Fuzion Frenzy** sembra trarre evidente beneficio dalle caratteristiche hardware del sistema Microsoft (alcune arene sono addirittura sorvolate da stormi di gabbiani che librano nell'area virtuale fra il giocatore e l'ambiente di gioco). Sebbene sia difficile esprimersi in merito alle potenzialità ludiche di **Fuzion Frenzy**, il titolo di Blitz Games riveste un ruolo di indubbia importanza nel processo di affermazione di Xbox come sistema ideale per il multigaming da salotto.

Amped: Freestyle Snowboarding *(Microsoft)*

SSX su PS2 è al momento il gioco di snowboard più divertente ed immediato in commercio. Sebbene ne sia prevista una conversione per Xbox, Microsoft ha deciso di realizzare uno in proprio con il chiaro (ed ambizioso) intento di unire alla spettacolarità del titolo "Big" di EA Sports la coerenza simulativa del capolavoro nintendiano **1080 Snowboarding**. Per conferire maggiore realismo ai numerosissimi tracciati previsti (120!) in **Amped: Freestyle Snowboarding**, sono stati riprodotti tre veri parchi sciistici americani: Brighton (Utah), Stratton (Vermont) e Snow Summit (California). Abbastanza originale pare la meccanica di gioco: piuttosto che sulla necessità di arrivare primi al traguardo, l'enfasi dell'azione è stata posta sull'aspetto acrobatico della discesa. Il giocatore, infatti, dovrà dar prova di un esasperato esibizionismo producendosi in iperbolici trick nei punti della pista in cui maggiore sarà la presenza di pubblico, stampa o fotografi, allo scopo di far crescere la propria notorietà. Ad ogni spacconata virtuale, infatti, ed in funzione del numero di persone che vi avranno assistito, verrà assegnato un certo numero di "exposure points" grazie ai quali anelare a diventare una stella dello snowboard ed accaparrarsi il maggior numero di copertine e video promozionali. Singolare la colonna sonora che, oltre alle già previste 150 tracce indie rock, sarà completamente personalizzabile: gli utenti potranno riversare su hard disk i loro brani musicali preferiti.

NFL Fever 2002 *(Microsoft)*

Adattamento Xbox dell'omonimo titolo PC, allo stato attuale (50% dello sviluppo) sembra graficamente in grado di competere con **Madden NFL 2001**, sebbene al momento i fondali siano piuttosto sciatti. Durante i replay, di converso, il dettaglio dei giocatori appare particolarmente elevato: gli occhi seguono la traiettoria della palla, i muscoli si contraggono prima di scagliare una "bomba", il viso si produce in terribili smorfie durante i placcaggi più efferati etc etc. La qualità estetica, quindi, è più che soddisfacente, mentre la transizione tra un'animazione e l'altra richiede ancora qualche ritocco a favore di una maggiore fluidità. Oltre alla necessaria prontezza sul campo, **NFL Fever 2002** solletica anche una certa ingegnosità manageriale: un'attenta pianificazione degli allenamenti in relazione al calendario degli incontri permetterà di migliorare le prestazioni dei membri della propria squadra. Considerato lo stato ancora primordiale del progetto, non è possibile esprimere commenti sull'intelligenza artificiale, vero spartiacque tra i giochi sportivi eccellenti ed il resto, ma di certo Microsoft riversa grandi aspettative su questo gioco perché, come è ben noto, un simulatore di football di ottima fattura garantisce una rapida popolarità nel mercato americano.

microBRIEFS

• Dopo aver appreso della nuova politica societaria di Sega, indirizzata principalmente verso il software e non più verso l'hardware, Eidos ha deciso di dare una sistemata ai suoi piani futuri per Dreamcast e lo ha fatto cancellando la conversione di **Legacy Of Kain: Soul Reaver 2** per il 128bit Sega. Un destino assai simile è toccato a **System Shock 2**, che avrebbe dovuto raggiungere l'utenza Dreamcast nel terzo trimestre del 2001 ed è invece stato sospeso a tempo indeterminato. Altre defezioni del genere, stando a quanto si dice in giro, sono attese a breve...

• La ristrutturazione recentemente portata avanti da Sega Europe, con la soppressione di interi team, sembra aver fatto la sua prima vittima illustre: la versione PAL di **Daytona USA 2001** per Dreamcast, infatti, non avrà alcun tipo di supporto per il multiplayer via internet. Sega Europe non ha fornito alcuna motivazione per la mutilazione inferta al gioco, ma i soliti bene informati sostengono che tutti gli sviluppatori interni specializzati nelle componenti on-line dei giochi sono stati ormai licenziati da un bel pezzo...

• Per nulla scoraggiata dalle difficoltà incontrate in passato con altre ambiziose operazioni di questo tipo, Sega ha deciso di lanciare **Crazy Taxi 2** per Dreamcast in contemporanea mondiale. Il gioco, atteso per il 29 maggio di quest'anno, sarà ambientato a New York e, oltre a proporre un cast interamente rinnovato (4 tassisti con relativi taxi), permetterà ai giocatori di caricare gruppi di passeggeri, far saltare le auto a comando grazie ad un apposito tasto e sfidare gli amici tramite un doppio split screen. È stata definitivamente eliminata, invece, la prevista modalità per il multiplayer via internet.

• Shigeru Miyamoto ha recentemente sorpreso un po' tutti annunciando che una versione dimostrativa di **Zelda** per Gamecube potrebbe essere pronta per l'E3. Il motore grafico del nuovo gioco, a detta del geniale game designer, sarebbe già pronto da un pezzo, e al momento il team che sta sviluppando la prima edizione a 128bit delle avventure di Link starebbe lavorando sulla telecamera virtuale e sul sistema di controllo. Miyamoto, ad ogni modo, non è il direttore di questo progetto, che è stato affidato a Mitsuhiro Takano, già responsabile per **Majora's Mask** su N64.

• Il balletto dei giochi che lasciano Nintendo 64 per passare su Gamecube sembra interminabile, tanto che persino Rare ha appena abbandonato la versione su cartuccia del suo promettente **Dinosaur Planet** in favore di un adattamento sull'attesissimo 128bit Nintendo. Parecchie voci assai insistenti sostengono che il gioco sarà pronto in tempo per il lancio statunitense di Gamecube, mentre altre fonti giurano che il titolo Rare sarà ribattezzato **Star Fox Adventures** e presenterà il cast di **Star Fox** al posto di quello originariamente creato per la defunta versione N64 di **Dinosaur Planet**.

• Dopo aver licenziato una ventina di impiegati ed aver cancellato 2 dei suoi 4 progetti per Gamecube, Retro Studios ha fatto un po' di luce sulla sua coppia di sopravvissuti a 128bit. Dei due, il più atteso è sicuramente **Metroid**: il debutto di Samus Aran su Gamecube, a quanto pare, abbandonerà la classica inquadratura laterale in favore di una visuale in prima persona, ma manterrà comunque la struttura avventurosa dei predecessori a 8 e 16bit. Il secondo progetto, ovvero un RPG tuttora senza nome, si ispirerà invece alle atmosfere fantasy di Dungeons & Dragons e le completerà con un feeling da film interattivo e una gran quantità di dialoghi campionati.

• Con una certa sorpresa è stato annunciato che anche AMD (che si era vista soffiare l'accordo per la CPU da Intel, partner storico di Microsoft) sarà "presente" all'interno di Xbox. L'MCPX, infatti, il processore nVidia deputato alla comunicazione tra i vari componenti dell'architettura, si gioverà della tecnologia HyperTransport, proprietaria, appunto, di AMD. HyperTransport, a detta degli sviluppatori, permetterà una velocità di comunicazione tra i singoli chip 24 volte più spedita di quanto sia stato possibile prima.

Sega & Nintendo: *le grandi manovre...*

Sega e Nintendo stanno lavorando insieme alla creazione di un misteriosissimo RPG per Gamecube: la notizia più "calda" del momento è senza dubbio questa, anche se manca qualsiasi forma di conferma ufficiale (e di ciò non c'è davvero da meravigliarsi, visto il coinvolgimento dell'impero delle bocche cucite comunemente chiamato Nintendo). Le due compagnie nipponiche, nel frattempo, continuano a muoversi lungo due binari paralleli, che vanno però in direzioni opposte: una (Sega) è impegnata a perfezionare il suo ritiro dal mercato dell'hardware, l'altra (Nintendo) sta tentando di (ri)conquistarlo in grande stile.

Partiamo, come è accaduto quasi sempre nel corso degli ultimi mesi, da Sega, che ha recentemente licenziato 300 persone impiegate presso la sua divisione nipponica. La manovra, a dire il vero, era prevista già da un pezzo e rientrava nel piano di ristrutturazione avviato da Tetsu Kayama, che prevedeva anche l'abbassamento del prezzo di Dreamcast in Europa (dopo l'ultimo ribasso siamo a quota 99 sterline) e in Giappone. Ciò che Kayama non aveva preventivato, invece, era la riduzione anticipata operata dai negozianti, che hanno iniziato a vendere Dreamcast a prezzo ridotto qualche settimana prima del taglio ufficiale e, in alcuni casi, hanno persino smesso di ritirare gli esemplari di seconda mano del 128bit Sega portati in permuta dai giocatori. Tutto questo non ha impedito a Sega di mantenere il controllo della situazione (cosa in cui riesce incredibilmente bene, da un po' di tempo a questa parte), tanto che Kayama e soci si sono addirittura presi il lusso di ignorare gli eventi ed impiegare un po' del loro tempo per illustrare alla stampa alcuni nuovi dettagli relativi a **Shenmue II** (ora si sa che sarà possibile accelerare lo scorrimento del tempo, scegliere tra quattro diverse risposte nel corso dei dialoghi, acquistare le mappe di ogni singola locazione e riutilizzare in qualche modo i salvataggi del primo capitolo) e al futuro di **Phantasy Star Online**. Per quest'ultimo, in particolare, Sega sembra avere grandi piani che potrebbero concretizzarsi nell'uscita di un sequel (sempre per Dreamcast) e nella pubblicazione di un disco aggiuntivo per l'edizione attualmente in commercio. Tale add-on risolverebbe i bug riscontrati dai giocatori (ivi incluso l'infame errore che di tanto in tanto priva gli utenti di tutti gli oggetti faticosamente accumulati), inibirebbe l'utilizzo delle cartucce che stanno permettendo agli avventurieri più "disonesti" di potenziare all'inverosimile i loro personaggi e abiliterebbe l'utilizzo dell'adattatore a banda larga. Altre novità per quanto riguarda il fronte del gioco in linea potrebbero venire da un fantomatico RPG on-line per le sale giochi, al quale Sega starebbe lavorando in stretta collaborazione con SquareSoft, e da una nuova società (New Milennium Entertainment) fondata negli States da Brad Huang e Lynn MacConnell dopo essere stati messi alla porta da Sega.com. I due, a quanto pare, avrebbero intenzione di fare della loro compagnia un ISP orientato unicamente al gioco on-line, i cui punti di forza dovrebbero risiedere nel supporto per tutte le maggiori piattaforme (si parla di PlayStation2, Dreamcast, Gamecube e Xbox) e nella capacità di gestire un milione di utenti in contemporanea. Inutile dire che Sega, ormai calma e rilassata come non mai, non ha proferito parola in merito alla nascita di New Millennium Entertainment.

Nintendo, da parte sua, non è certo stata con le mani in mano in questi ultimi tempi. Tanto per cominciare, la softco di Mario ha rivelato che NEC ha dato il via alla produzione su larga scala del chipset grafico di Gamecube; produzione che, tra l'altro, è stata affidata ad una nuovissima fabbrica che NEC stessa ha aperto nel sud del Giappone, investendovi circa 700 milioni di dollari. Nello stesso periodo Namco ha confermato il suo futuro supporto per il 128bit Nintendo, sul quale starebbe già sviluppando (almeno a detta delle solite lingue lunghe) gli adattamenti di **Ridge Racer V** e **Tekken Tag Tournament**. Tutto secondo i piani, insomma, se si esclude un piccolo ed irrilevante incidente di percorso. Dopo aver fissato per ottobre il debutto di Gamecube in USA, in pratica, Nintendo si è vista prima attribuire una misteriosa dichiarazione relativa ad un improvviso rinvio del lancio, e poi un altrettanto improbabile annuncio che ha mandato in fibrillazione la stampa yankee: annuncio che, in sostanza, parlava di un esordio anticipato a settembre. Gamecube, invece, uscirà negli States a ottobre, come Nintendo ha sempre sostenuto; la notizia del lancio settembrino, infatti, era frutto di un errore di traduzione dell'agenzia stampa Reuters. Nintendo, già che c'era, ha confermato per la primavera del 2002 lo sbarco di Gamecube in Europa e ha fatto sapere che non si presenterà all'ECTS del 2001, al quale farà precedere una fiera tutta sua (una sorta di Spaceworld, ma solo per addetti ai lavori) prevista a Londra nei primi due giorni di settembre. Hiroshi Yamauchi, infine, è tornato a colpire. Stavolta, l'inossidabile e inarrestabile padre-padrone di Nintendo, ha detto di temere in un certo senso la crescente potenza dell'hardware (secondo lui moltissime software house potrebbero essere tentate dalla realizzazione di progetti troppo costosi, e quindi correre il rischio di fallire), e ha anche affermato che le softco continuano a scrivere giochi on-line soltanto perché non gli viene in mente niente di meglio e, visto che c'era, ha aggiunto che PlayStation2 è sì un buon lettore DVD, ma non è affatto una buona console perché richiede sforzi eccessivi in termini di spese e programmazione effettiva.

Inarrestabile Game Boy Advance

Dopo aver archiviato il lancio di Game Boy Advance in terra nipponica, Nintendo ha iniziato a preparare il terreno per il debutto statunitense del suo gioiellino portatile, e lo ha fatto in grande stile. La filiale nordamericana della softco, infatti, ha anticipato all'11 giugno l'uscita di Game Boy Advance negli States e ha già reso note le modalità del lancio. La console sarà venduta ad un prezzo consigliato di 99.95 dollari e sarà disponibile in tre colori, ovvero il classico bianco e i ben più accattivanti blu e viola. A fare la parte del leone tra i titoli di lancio, che ammonteranno ad una quindicina, saranno sicuramente **Super Mario Advance**, **F-Zero**, **Chu-Chu Rocket!** e **Rayman**, per i quali sono previste sin d'ora vendite record. Cresce di giorno in giorno (se non di ora in ora), intanto, il numero dei titoli in fase di lavorazione per il nuovo portatile Nintendo, che l'11 giugno potrà contare anche sulla sua brava versione di **Tony Hawk's Pro Skater 2**; Activision ha preparato per l'occasione un nuovo set di livelli e un completissimo cast di professionisti dello skate (tra cui, inutile dirlo, lo stesso Tony Hawk), e ha anche annunciato di avere in serbo un gioco basato sulle avventure di Spiderman e uno ispirato agli X-Men. Capcom, nel frattempo, ha confermato le versioni Game Boy Advance di **Final Fight**, **Super Street Fighter 2** e **Breath of Fire**, con quest'ultimo che potrebbe prendere la forma di un remake del primo episodio della serie o, più verosimilmente, di un prodotto completamente nuovo. Ancora più interessanti, se possibile, sono le voci che circolano nell'ambiente Nintendo: le prossime due edizioni del "nuovo" franchise **Super Mario Advance**, a quanto pare, saranno in realtà le conversioni su GBA di **Super Mario Bros 3** (NES) e **Super Mario World** (SNES), alle quali seguiranno con tutta probabilità gli adattamenti di **Yoshi's Island** (SNES) e **Yoshi's Story** (N64).

GeForce3

In occasione dell'ultimo MacWorld Expo di Tokyo, l'utenza Apple ha potuto assistere in anteprima alla presentazione della nuova generazione dei processori grafici nVidia (definirli schede acceleratrici, oltre che sminuente, sarebbe inesatto), ovviamente disponibili anche per il più appetibile mercato PC. GeForce3 pare assicurare una ventata di aria fresca nel panorama dei giochi su personal computer (alla condizione di aver pronta una milionata di lire), che l'avvento delle ultime console aveva effettivamente adombrato (e, secondo alcuni, condannato). E non si può trascurare che una versione addirittura migliorata di GeForce3 costituirà il cuore della GPU di Xbox: già alcuni fan Microsoft se la ridono, giudicando che la grafica di alcuni recenti titoli PC sulla "vetusta" GeForce2 è migliore di molti giochi PS2 (sebbene questo tipo di paragoni generi un'eccessiva quantità di latte alle ginocchia). Il nuovo processore di nVidia promette prestazioni senza precedenti (in termini di potenza bruta, ben 800 BOPS – miliardi di operazioni al secondo), basandosi principalmente su tre tecnologie caratteristiche: nfiniteFX Engine, Lightspeed Memory Architecture e HRAA. Cercando di esplicitare ciò che questi altisonanti nomi vorrebbero lasciare intendere, cerchiamo di analizzarli nel dettaglio:

nfiniteFX Engine

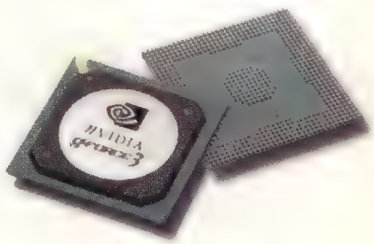
Questo è il trademark con il quale nVidia ha battezzato l'architettura del suo chip grafico, ora completamente programmabile. Gli sviluppatori potranno combinare secondo le loro esigenze gli innumerevoli effetti che la nuova scheda offre, tra cui i principali (e più acclamati dalle società di sviluppatori di mezzo mondo) sono il Vertex Shader ed il Pixel Shader. Il primo permette la completa manipolazione, appunto, dei singoli vertici dei molteplici poligoni (triangoli) che compongono gli oggetti 3D. Ciò che un tempo era possibile unicamente via software (e solo per immagini quasi statiche), ora è gestito direttamente dalla GPU, che in ogni istante può variare colore, posizione e texture dei vertici. Grazie a questa tecnica sarà molto più semplice realizzare paesaggi estremamente realistici e solitamente esosi dal punto di vista computazionale (come masse idriche in movimento) così come donare maggior personalità alle figure umane, agevolando l'animazione dei volti dei personaggi.
Ancora più nel dettaglio scende la tecnica del Pixel Shader, che consente l'alterazione di ogni singolo pixel presente su schermo. Considerate le elevate risoluzioni cui girano gli attuali giochi PC (1024x768 e oltre), riuscire a garantire un frame rate di 60fps mentre si varia in tempo reale luminosità, contrasto e colore di ogni singolo pixel via software è assolutamente impensabile.
Grazie a GeForce3 (e all'API DirectX8), la possibilità di mutare secondo volontà qualsiasi pixel, offrirà effettivamente ai programmatori l'occasione di creare un'infinità di effetti personalizzati, assecondando estro ed esigenze. A tal proposito, particolarmente impressionante risulta una demo nella quale una lamina riflettente (con il logo nVidia in bella mostra) caratterizzata da una superficie in rilievo grazie al bump mapping, viene accartocciata, tirata, stressata in tempo reale, il tutto mentre la luce viene correttamente riflessa e le texture non mostrano alcuna sbavatura.

Lightspeed Memory Architecture

Uno dei maggiori problemi legati all'utilizzo delle schede dell'ultima generazione, GeForce2 comprese, era paradossalmente legata alla loro "bruta" capacità di calcolo. L'incredibile mole di poligoni calcolati al secondo (centinaia di migliaia), sebbene in buona parte elaborati all'interno della GPU stessa, in qualche maniera andava comunque ad "intasare" l'AGP (la porta di comunicazione tra computer e processori grafici), che in casi limite non riusciva a gestire correttamente la quantità di informazioni scambiate.
GeForce3, oltre a gestire "in proprio" la maggior parte dei calcoli necessari, minimizza il carico di banda di memoria, permettendo agli sviluppatori di creare scenari tridimensionali ancora più ricchi e definiti, senza curarsi di eventuali limiti di comunicazione tra CPU e GPU.

HRAA

Acronimo di High Resolution Antialiasing. Il problema dell'aliasing è sin troppo noto ai lettori di **SC**, per cui basterà un breve cenno alle funzioni dell'HRAA. Oltre ad annullare qualsiasi residuo di "jaggies" (le famigerate scalettature), l'HRAA permette di applicare tale effetto ad immagini caratterizzate da alte ed anche altissime risoluzioni.

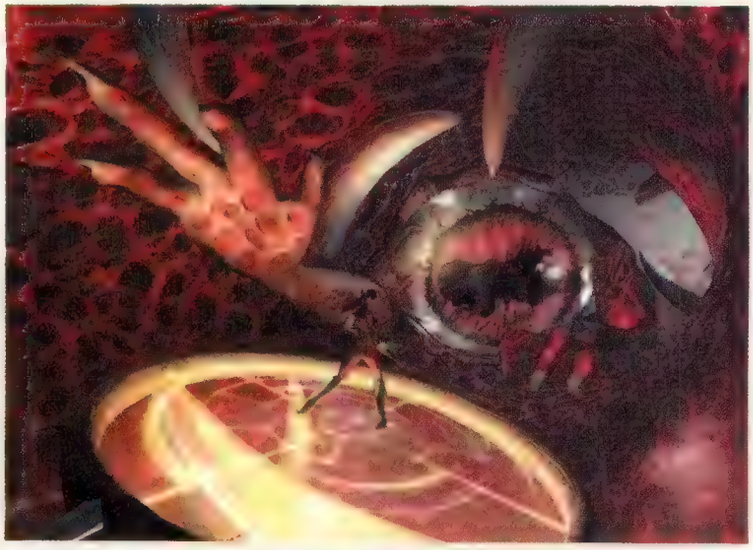


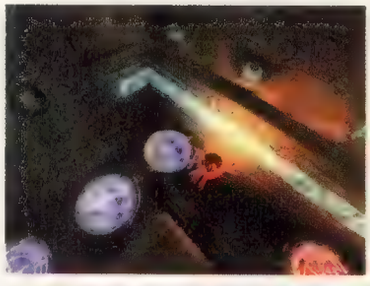
Dronez

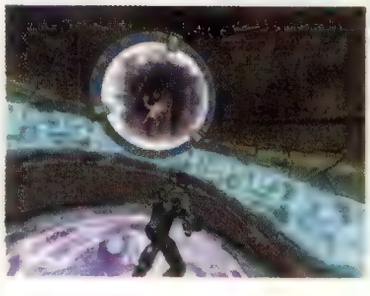
anteprima

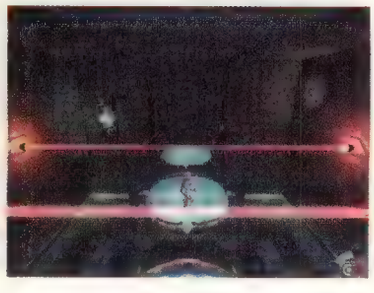
Formato: **PC** Casa: **N/A** Sviluppatore: **Zetha gameZ**

27 Febbraio 2001, torre Eiffel. E' questo lo scenario scelto da nVidia per presentare al mondo intero il suo nuovo chipset grafico - l'NV20 - che andrà a costituire il fulcro della nuova scheda video Geforce3, ma soprattutto di Xbox. Il primo produttore di questo chipset video è Hercules con la sua 3D Prophet III, tra poco in vendita alla modica somma di L.1.399.000. Ovviamente nVidia, da celebre produttore di schede grafiche per computer, non poteva presentare un pezzo d'hardware così importante senza una chiara testimonianza di potenza bruta non riconducibile alla solita press release. L'onore è toccato a Zetha GameZ che con il suo **Dronez** dovrà mostrare al mondo intero di cosa è capace l'NV20. Di sicuro gli screenshot a corredo di questo articolo avranno fatto il loro effetto ancor prima di leggere quanto scritto, ma vedere **Dronez** in azione è davvero qualcosa di emozionante. Lo scrolling, quasi sempre fluido (i pochi rallentamenti sono ovviamente dovuti al codice, ancora lontano dal completamento), è accompagnato da effetti speciali oramai usuali come trasparenze, bump mapping e light sourcing in tempo reale, ma nel caso si disponga di una GeForce 3 l'elenco è destinato ad aumentare vertiginosamente: tra le peculiarità del nuovo chipset nVidia ci sono tutta una serie di Vertex Programs pensati per un miglioramento generale delle prestazioni grafiche (esaltando tra l'altro animazioni, skinning ed il sistema d'illuminazione gestito in tempo reale). L'ambientazione utilizzata da questo promettente action game è il mai abbastanza inflazionato cyberspazio, teatro di battaglie tra hacker. In attesa di verificare che tanta beltà grafica corrisponda ad un appagamento ludico tanto intenso quanto duraturo, si consiglia di visitare l'homepage ufficiale di Zetha GameZ:
http://www.multiplayer.it/dronez









Serious Sam

anteprima

Formato: **PC** Casa: **Take 2 interactive/God Games** Sviluppatore: **Croteam**

Quando oramai si sarebbe scommesso che il futuro dei first person shooter sarebbe stato il multiplayer, ecco rispuntare dal nulla i Croteam (autori di **Football Glory** per Amiga e PC) con un videogioco a metà tra il mitico **Doom** e l'esilarante **Duke Nukem 3D**. Serious Sam, mosso dall'engine proprietario chiamato (er...) **Serious Engine**, è uno sparatutto 3D diviso in tre episodi che ricorda in maniera impressionante i capolavori summenzionati per via di una mole non indifferente di nemici su schermo (peculiarità di **Doom**). Il potente engine sviluppato dai coder croati permette di muovere contemporaneamente su schermo decine di avversari poligonali senza problemi, nonostante la stazza non indifferente di alcuni di essi e tutta una serie di effetti particellari di indubbio fascino. Sebbene le armi si riducano ai soliti equivalenti di shotgun, chaingun e BFG, discorso a parte meritano i nemici: oltre ad esseri umani senza testa, bisonti inferociti e blob metallici, un plauso va al kamikaze decapitato, capace d'inseguire il povero Sam dovunque, urlando come un pazzo e portando con sé una potente bomba ad orologeria. Nel caso sopraggiunga la noia tra un segreto da scovare e qualche nemico da rispedire al mittente, il pacchetto finale includerà alcune modalità pensate appositamente per il gioco in rete come il deathmatch. Sarà comunque disponibile una modalità in split screen in cui fino a quattro utenti potranno fraggarsi allegramente tra loro (riguardo a questa peculiarità, gli stessi programmatori hanno ammesso che si tratta di una feature volta a mostrare la flessibilità del loro motore grafico, dato che una singola tastiera difficilmente permette la fruizione contemporanea di un FPS a 4 giocatori contemporaneamente).

Molto originale il database incluso nel gioco che permette di accedere ad importanti informazioni su locazioni, nemici ed oggetti. Nonostante il titolo sia oramai vicino alla pubblicazione, non è avventato definire sin da ora questo **Serious Sam** una piccola perla nell'affollato genere degli sparatutto in soggettiva. Maggiori info ed una demo giocabile sono recuperabili all'homepage di Croteam **http://www.croteam.com**.

Grande Fragtello

recensione

Formato: **PC** Casa: **N/A** Sviluppatore: **Tony Eleganza's Studios**

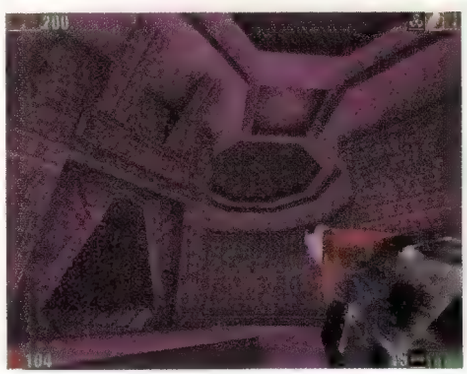
Che se ne parli a sproposito o meno, *Grande Fratello* è stata la trasmissione più chiacchierata e discussa dell'anno appena trascorso. Non si poteva però prevedere che qualcuno ne avrebbe tirato fuori un mod per **Quake 3**, lo sparatutto 3D che assieme ad **Unreal Tournament** ha cambiato il volto del genere videoludico inventato anni fa da id Software. La prima release del **Grande FraGtello** è stata pubblicata il giorno stesso nel quale la famosa trasmissione campione d'incassi ha avuto il suo epilogo, mentre da poco è già disponibile una seconda release, compatibile con la patch 1.25G ed il suo update 1.25H. Al momento i personaggi da fraggare sono 5, tra cui tarik1, l'ottusangolo e gattamorta; il luogo dove si svolgono le fraggate è ovviamente la casa del *GF*, ottimamente modellata e completa di tutte le sue peculiarità come la piscina e l'arcinoto confessionale. L'homepage ufficiale del progetto è reperibile all'indirizzo **http://www.multiplayer.it/grandefragtello**.

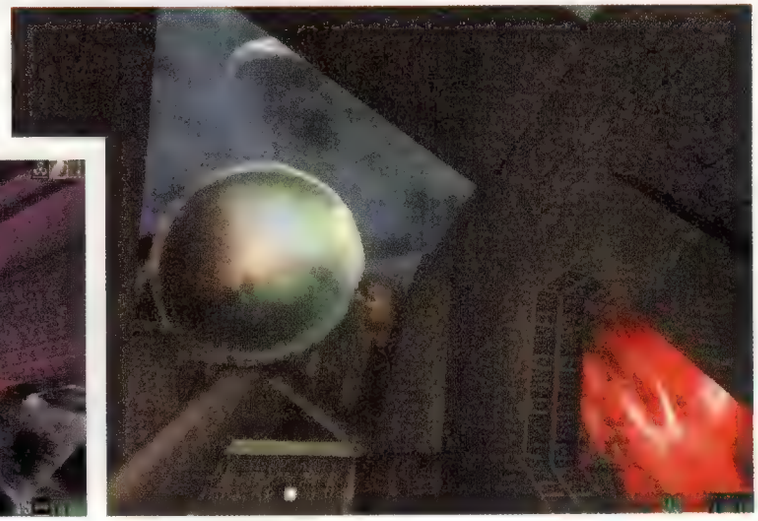
Legacy

recensione

Formato: **PC** Casa: **N/A** Sviluppatore: **deCyber**

E' trascorso oltre un anno dal rilascio quasi contemporaneo di **Quake 3 Arena** ed **Unreal Tournament**, ma sembra ancora lontano il momento di riporre questi due first person shooter nelle loro confezioni, visto che è ancora spropositata la mole di materiale extra da poter scaricare direttamente da internet. **Legacy** è un mod realizzato per **Unreal Tournament** costato due interi anni di lavoro, e trasforma il popolare FPS in una specie di data disk del primo **Unreal**! Le armi, le musiche, i nemici, tutto sembra riportare alla mente il capolavoro della Epic (con la non trascurabile differenza che il motore grafico è sicuramente qualche spanna più in alto) e i dodici livelli di gioco distribuiti per otto mappe non avrebbero sfigurato in una espansione commerciale vera e propria. Un vero gioiellino, curato in tutto e per tutto, e che ben merita il prezzo di 35MB di download. Il link per l'homepage ufficiale è **http://decyber.com/legacy/**





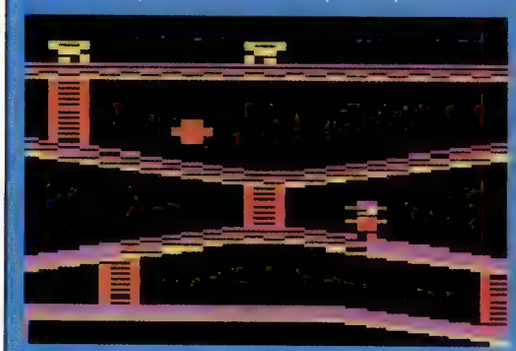
<Retrohistory

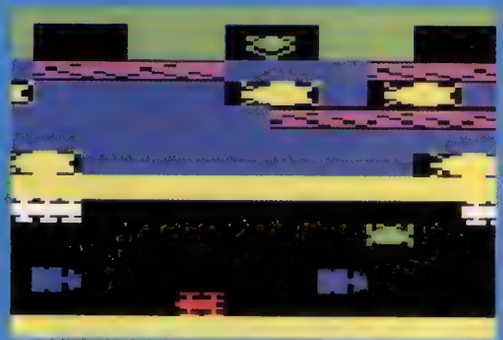
Feedback: brizio@sisinfo.it

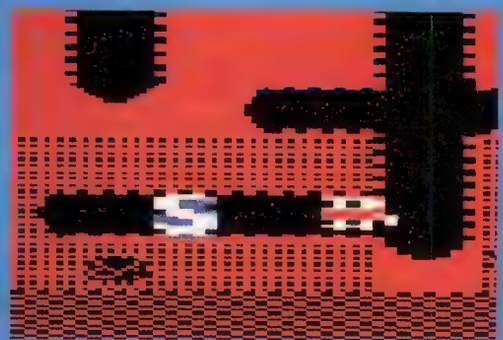
a cura di fabriziopedrazzini

Il VIC-20: il padre degli home computer massivi

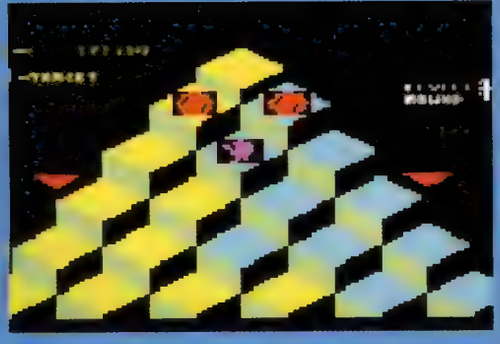
Negli ultimi mesi **Retrogaming** si è occupato in particolare di home computer, ricordando alcune delle più importanti marche inglesi produttrici di sistemi. Il vero dominatore del settore fu però la Commodore che riuscì a conquistare pressoché tutti i mercati mondiali con il suo Commodore 64. Se questo versatilissimo computer fu il maggiore successo della società (Amiga a parte), non fu però l'unico sistema basato sulla tecnologia 8bit ad essere sviluppato e prodotto dall'ormai defunta società canadese: questo mese ricorderemo brevemente la storia del VIC-20, il predecessore del Commodore 64. Dopo anni caratterizzati dalla produzione di macchine da scrivere e calcolatrici, la svolta in casa Commodore arrivò con l'acquisto di una società specializzata nella produzione di processori, la MOS; tra questi processori vi era anche il famosissimo 6502 le cui innumerevoli varianti sono state il "cuore" di molti computer e console anche relativamente recenti come il Super Nintendo. Il primo vero home computer marchiato Commodore fu il PET, acronimo di "Personal Electronic Transactor": lanciato alla fine degli anni '70, il sistema si rivelò di notevole successo in modo particolare nei settori business ed educational. Anche se l'alto costo fu un fattore limitante per la sua diffusione come computer casalingo, c'è da sottolineare il fatto che all'epoca, per le notevoli prestazioni rese, la spesa per ottenerlo era decisamente ragionevole e questo lo fece diventare l'oggetto del desiderio di molti. Molti modelli avanzati del PET furono prodotti dalla Commodore, ma ben pochi riuscirono ad avere lo stesso impatto dell'originale; per tale motivo la società canadese si ritrovò in secondo piano nel mercato educational precedentemente dominato. La vera svolta per la Commodore avvenne nel 1979 con l'annuncio da parte di Jack Tramiel, all'epoca presidente della società, dell'imminente commercializzazione del primo home computer a colori ad un prezzo inferiore ai 300 dollari! L'idea, indubbiamente interessante, era comunque considerata decisamente poco realistica; Tramiel si giustificò dicendo che per battere la concorrenza dei giapponesi, ormai leader nel campo dell'elettronica, l'unica possibilità era quella di copiare la loro mentalità. In sostanza Tramiel chiese ai suoi collaboratori di continuare a lavorare su qualcosa di nuovo e superiore senza soluzione di continuità come se il concorrente della Commodore fosse la stessa Commodore. Anche dal punto di vista del prezzo Tramiel aveva le idee ben chiare: commercializzare ogni prodotto al prezzo più basso possibile fin dall'inizio per conquistare il mercato, poi calare il prezzo grazie alla produzione di massa di un prodotto di successo, nel momento in cui la concorrenza avesse distribuito qualcosa di pari livello. Questa politica aveva funzionato per anni per i colossi dell'elettronica del Sol Levante che da sempre sbaragliavano i concorrenti occidentali con prodotti distribuiti ad un prezzo altamente competitivo. In un tempo relativamente breve, questa idea si materializzò nei laboratori della Commodore: nel giugno del 1980 venne così lanciato sul mercato USA il VIC-20 al prezzo di soli 300 dollari. Il sistema era basato sul sempreverde 6502 ma la sua potenza e versatilità erano possibili solo grazie ad un altro chip concepito dalla MOS, il VIC (Video Interface Chip). Quest'ultimo era in grado di produrre grafica a colori (ad una risoluzione di 22 x 23 caratteri o 176x184 pixel, con un massimo di 8 colori su schermo da una palette di 16) e di generare suoni e musica nonostante i soli 5K di memoria RAM inclusi nel sistema base (la memoria era comunque espandibile grazie a cartucce esterne di 5, 8, 16 o 32K). Il sistema, che in origine sarebbe dovuto essere commercializzato con il nome di Vixen, si rivelò un successo inaspettato anche grazie alla possibilità di essere collegato facilmente ad un normale televisore a colori, cosa che rendeva inutile l'acquisto di un costoso monitor dedicato. Nonostante il sistema fosse venduto come "pronto all'uso", era comunque facilmente espandibile con registratori, floppy disk, monitor, stampanti ed in pratica ogni altra periferica immaginabile. Nonostante il prezzo dichiarato dalla Commodore, il sistema si poteva trovare sul mercato anche a prezzi considerevolmente più alti, anche 600 dollari, a causa della distribuzione non proprio capillare e dell'"ignoranza" dei consumatori che ancora non avevano la possibilità di conoscere il mercato a sufficienza per difendersi da questi veri e propri abusi. Questo successe pure in Italia dove i computer della Commodore si potevano trovare anche dai giocattolai a prezzi talmente folli che al solo pensarci mi vengono i brividi: nella mia piccola città, Cremona, vidi dei VIC-20 venduti a 1.500.000 lire e nel giro di breve tempo dei C64 a ben più di due milioni! La situazione negli Stati Uniti migliorò considerevolmente dal momento in cui il sistema, ormai di notevole successo, arrivò ad essere venduto anche nei grandi magazzini: da allora il prezzo continuò a scendere vertiginosamente raggiungendo i 200 dollari nel 1982 ed infine i 70 dollari nel 1984, al termine della sua produzione. Il successo del VIC-20 fu evidente anche per il fatto che nel gennaio del 1983 la Commodore annunciò di avere venduto il milionesimo esemplare del sistema: era la prima volta che succedeva ad un home computer! Per celebrare questo avvenimento venne anche prodotto un esemplare di VIC-20 dallo *châssis* dorato. L'anno dopo però, la produzione del VIC-20 venne interrotta per dedicare completamente le linee di produzione al suo successore lanciato nel 1982; la vita del sistema si interruppe perciò bruscamente al suo quarto anno di vita nonostante il successo e con molto rammarico per gli appassionati che proprio all'epoca cominciavano a vedere il VIC-20 sfruttato dai programmatori quasi fino ai suoi limiti. L'improvvisa morte del sistema non poteva però essere spiegata adducendo l'obsolescenza della sua tecnologia. In fin dei conti, sistemi molto più primitivi continuavano a vendere. Chi assassinò il primo home computer economico a colori al mondo fu in pratica la sua stessa società produttrice che distribuì il più potente Commodore 64 solo due anni dopo la commercializzazione del precedente sistema e proprio nel momento in cui il VIC-20 stava raggiungendo l'apice del successo. Le vendite del VIC mantennero un buon andamento per alcuni mesi grazie al prezzo decisamente più basso rispetto a quello del successore, ma quando il prezzo del C64 scese, le attenzioni del mercato si rivolsero a quest'ultimo decretando la "morte" del suo "papà". Il paragone padre-figlio applicato al VIC-20 ed al C64 è più che azzeccato anche per il fatto che, esteticamente parlando, i due sistemi erano pressoché identici: le uniche differenze esterne si limitavano al colore dello châssis - più scuro nel secondo - e alla presenza di una porta per le cartucce molto più piccola nel C64. Tornando al VIC-20, c'è da ricordare che, grazie alle capacità grafiche superiori a quelle delle contemporanee console americane (Atari VCS e Intellivision), fu ben presto visto come un interessante sostituto a queste ultime. Parallelamente, la crisi del mercato dei videogiochi ed il concomitante successo degli home computer, spinse le più importanti software house americane a rivolgere le loro attenzioni anche ai sistemi di casa Commodore; per questo motivo si iniziarono a vedere interessanti produzioni per VIC-20 da società specializzate nella produzione di giochi per console. Proprio per questo Parker, Imagic, Spectravision, Tigervision, Sega ed Atarisoft produssero un buon numero di cartucce dedicate alla macchina della Commodore. Proprio grazie a queste produzioni, il VIC-20 diventò una macchina ideale per i videogiocatori dell'epoca e, come fa intelligentemente notare Ward Shrake nella FAQ da lui

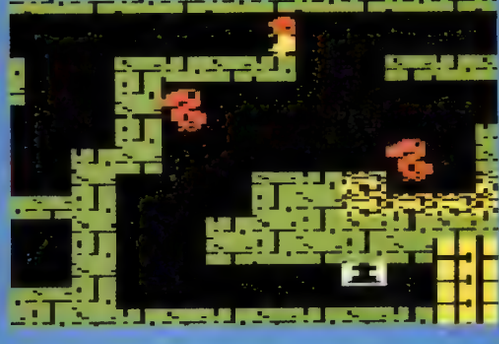






dedicata al sistema, è anche uno dei migliori software per giocare i giochi "classici" al giorno d'oggi. Personalmente concordo con la sua analisi e credo che, dopo averlo letto i titoli citati nelle righe seguenti, molti di voi faranno altrettanto. Prima di iniziare a parlare di alcuni giochi specifici pubblicati per il VIC-20, è bene ricordare che in questo articolo menzioneremo solo quelli distribuiti su cartuccia e non i molti, moltissimi titoli venduti su cassetta e/o floppy disk, se non altro perché tra questi pochi sono davvero considerati eccellenti (soprattutto quelli programmati in Basic). La stessa Commodore fu successivamente la più prolifica società produttrice di cartucce per VIC-20; tra queste si potevano trovare diversi titoli educativi, tra cui la ricordata utilità **Visible Solar System** e simulazioni perfette giochi nate da conversioni più o meno autorizzate di popolari coin-op. Tra queste ultime sono da ricordare quelle di alcuni famosi titoli Bally-Midway tra cui **Chewy** (una sorta di clone di **Breakout**), **Gorf** (un poppante sparatutto arcade che prevedeva spunti da **Space Invaders**, **Galaga** e **Galaxian**), **Omega Race** (coin-op veramente stupendo, secondo me) ed il semplice **Sea Wolf**. A questi giochi si sarebbero dovuti aggiungere anche **Wizard of War** (che però non vedrà mai la luce) lo stadio di prototipo e ovvia della stessa alla produzione del computer. Se le suddette conversioni erano autorizzate, molti altri titoli arcade vennero prodotti dalla Commodore senza una licenza ed alcuni di essi furono poi ritirati dal mercato proprio per motivi legati alla violazione di copyright. Tra questi titoli ricordiamo **Jelly Monsters**, convincente, anche se non perfetta, clone di **Pac-Man** che venne realizzato nel giro di brevissimo tempo da **Cosmic Cruncher**, in cui alcuni fatti di gioco furono usati per violare l'ira di Atari e Namco. Tra gli altri titoli prodotti dalla Commodore, un buon numero era stato programmato su commissione della giapponese Hal Laboratories, l'software house che attualmente vanta produzioni di giochi per le console Nintendo. Tra questi ricordiamo gli ottimi **Jupiter Lander**, **Money Wars**, **Road Race**, **Star Battle** e **Power Acts**. Anche se non siamo dalle parti della produzione di un coin-op di successo, **Jupiter Lander** è un gioco davvero piacevole e divertente, che ha avuto il merito di essere uno dei primi titoli per computer a sfruttare la possibilità di programmare dei propri set di caratteri. Per concludere la veloce panoramica sui giochi Commodore dobbiamo dare rilievo alle conversioni di cinque avventure testuali di Scott Adams: **Adventure Land**, **Mission Impossible**, **Pirate's Cove**, **The Count** e **Voodoo Castle**. In quegli anni le avventure testuali erano un genere molto apprezzato e Adams, insieme agli autori della Infocom, era uno dei più quotati game designer. I suoi titoli furono in seguito convertiti, sempre su cartuccia, anche per C64 e C16. Anche l'Atarisoft, etichetta della casa di Sunnyvale che si dedicava alla conversione di giochi per computer e console di società concorrenti, supportò il VIC-20 producendo un gran numero di interessanti titoli: **Battlezone**, **Centipede**, **Defender**, **Dig Dug**, **Donkey Kong**, **Galaxian**, **Jungle Hunt**, **Moon Patrol**, **Ms. Pac-Man**, **Pac-Man**, **Pole Position** e **Robotron: 2084**. La qualità di questi giochi era sicuramente senza rivali nel complesso, considerando le limitazioni del sistema. I programmatori ottennero risultati più che buoni. Si dedicarono al sistema anche altre famose software house americane dell'epoca tra le quali la Imagic (che rilasciò a conversioni assolutamente eccellenti **Atlantis**, **Demon Attack** e **Dragonfire**), la **Parker Brothers** (con i classici **Frogger**, **Q*bert** e **Tutankham**), la Sega (con l'ottimo **Rock Jogger**, **Planet of Zoom** ed i mediocri **Congo Bongo** e **Star Trek S.O.S.**), la Sportsvision, la Tigervision, la Sirius e la Norma. Ognuna per i suoi giochi di scarsa qualità. La Creative Software e la HES si distinsero invece con i loro titoli di alta qualità. Non dell'autore di alcuni tra i migliori prodotti dell'epoca. Tra questi ricordiamo l'ottimo **Hi-Res** che venduta alla HES i diritti per la commercializzazione di titoli come **Aggressor** (clone di **Defender** il cui codice fu poi acquistato dalla Activision per la conversione ufficiale del coin-op di Eugene Jarvis), **Attack of the Mutant Camels**, **Gridrunner** e **Laser zone**. E la meritevole Tom E. Colour, le cui produzioni originali sfruttavano fino all'osso le limitate capacità grafiche del VIC-20. La Creative Software si distinse in particolare per la conversione di titoli originariamente prodotti per altri computer: **Apple Panic**, **Choplifter** (programmato da Gilmet) e **Lode Runner** erano solo alcuni di questi. Per concludere questa carrellata di giochi vorrei citare gli ottimi **Capture the Flag** della Sirius (un gioco alla **Doom** decisamente innovativo e capace di spingere il VIC a livelli impressionanti), il divertente ed utile **IFR** della Academy Software, **Solitaire** una perfetta trasposizione della sua del vero intramontabile) e la conversione dell'omonimo **Minor 2049'er** della Norma. Un ultima citazione la dedico a **Type Attack** della Sirius, uno dei migliori giochi mai creati per insegnare l'uso della tastiera (rimando all'ottimo articolo pubblicato in passato su questo stesso numero di Commodore Gazette, vedi **Typing of the Dead**). Da un punto di vista collezionistico, il VIC-20 rimane relativamente più facile da trovare nei mercatini dell'usato, forse perché ritenuto meno interessante dai più accaniti amatori del vecchiume. Il VIC-20 rappresenta però un capitolo molto importante nella storia dei videogiochi perché ha contribuito in modo estremamente decisivo alla diffusione degli home computer nella case di tutto il mondo. Senza questo sistema forse la crisi del mercato avrebbe avuto conseguenze ben più gravi. Il suo primato in fatto di vendite e diffusione durerà un po' più a lungo (nonostante anche il basso costo dei prezzi degli home computer si proponga quasi temporaneo lavori la diffusione dei consolle adatti al gioco nel momento in cui le console cominciarono ad entrare in un lungo periodo di crisi. Il VIC-20 fu importante anche per la Commodore data che diede al marchio una notevole fama tra gli appassionati che, in particolare modo, su gli utenti occasionali che si avvicinarono al computer per la prima volta.





<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

a cura di ivanfulco

INTRO - Welcome back to the First Place -

Bentornati al **First Place**. Bentornati perché, per molti di coloro che odorano queste pagine, il **First Place** è un luogo già esperienzato. **First Place** perché, non si discute, è questo il luogo primo del videogioco. Le origini, le chiama qualcuno. La PlayStoria, ironizzano altri. Non qui. Non è infatti nostra intenzione intendere il retrogaming in chiave archeologica. Il retrogaming in chiave archeologica è un'aberrazione concettuale. Qui si parla di videogiochi moderni, da rispolverare, reinserire, riaccendere, rigiocare, rifinire, e ripetere in loop quanto scritto. Un attimo di riflessione. E' impensabile che ogni mese l'industria del videogioco sia in grado di produrre un titolo paragonabile, per grandezza, ai capisaldi della storia del videogioco. Un attimo di pragmatica filosofia. Perché accontentarsi dell'obolo videoludico mensile? La filosofia è quella di dire addio alla mediocrità. Addio al videogioco trascinato. E un invito a tornare con noi nel **First Place**. Benvenuti dove si parla di videogiochi-esperienza, dove si discute della filosofia del retrogiocatore, dove non si ha accesso se non si ha rappresentato un'esplosione ludica. Ogni mese un tema. Questo mese, come d'obbligo, una breve ed accennata introduzione al luogo di ritrovo davanti alla chiesa del nostro viaggio. Come dire: un punto di partenza…

Shigeru Miyamoto & le vette del 2D...

Questo primo **First Place** si apre con due titoli dal valore altamente simbolico. Un omaggio al più grande designer della storia dei videogiochi: Shigeru Miyamoto.
Ma anche un omaggio alla bidimensionalità, culla e padre rinnegato del videogioco (occhio alla **Outro** per un approfondimento sul tema). **TFP** ospita questo mese gli ultimi esponenti bidimensionali delle rispettive serie prima del salto mortale (in questo caso meritorio) verso il poligonale. E si chiede: c'è ancora spazio per un **Super Mario Bros 5** ed uno **Zelda 4** in classico 2D?

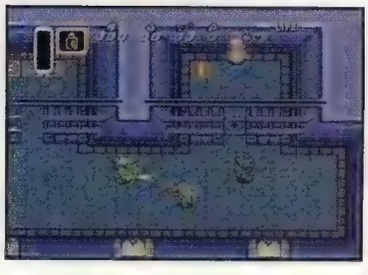
Zelda no Densetsu: Kamigami no Triforce

(The Legend of Zelda: a Link to the Past)

Interno. Giorno. Nella campagna circostante piove a dirotto. Il cielo, come ovvio, è completamente oscurato. Link dorme nel suo letto e, ignaro come ogni eroe prima di un turning point, non sa ancora cosa lo aspetta. Di fronte a lui si prospetta un'avventura assolutamente fuori dall'ordinario. Un lungo viaggio che lo vedrà muoversi tra due dimensioni parallele, esplorare terre sconosciute, combattere strani avversari e risolvere enigmi di varia natura. La struttura è quella nota (si auspica): una visuale dall'alto, un pulsante per utilizzare la spada, un secondo per usare un accessorio, un terzo per le azioni. Quindi un mondo enorme, assolutamente imbottito di personaggi con cui parlare, missioni da completare, dungeon da esplorare e milioni di segreti. E' sufficiente aver giocato ad una qualsiasi versione di **Zelda** per avere chiaro il quadro della situazione. Data per scontata la familiarità con il concept rimane quindi una domanda sola: perché, probabilmente, **ZND:KNT** è da considerarsi il miglior episodio della sua serie?

Zelda è una sintesi di elementi. La componente grafica e sonora, con le sue atmosfere equilibrate tra il parodistico e l'epico. L'alchimia di personaggi e situazioni. Ma più di ogni altra cosa la perfetta calibrazione delle meccaniche di gioco. Link inizia la sua missione con pochi oggetti ed abilità. Una piccola spada e la forza sufficiente a sollevare e lanciare cespugli. Ma la sua è una crescita graduale, parallela a quella del giocatore, accompagnata da una curiosità di fondo che, inesorabile, spinge entrambi nell'opera esplorativa di un mondo assolutamente ricco ed enigmatico. Guadagnando nuovi item Link si potenzia, il giocatore comincia a controllare la vastità dell'universo ludico in cui si trova, e il gioco si apre davanti a lui. Conquistare l'item che permetta di sollevare e lanciare massi incrementa le possibilità di attacco. Ascoltare un personaggio parlare di varie amenità svela piccoli quest laterali da risolvere. Ottenere la capacità di nuotare apre nuovi e sterminati territori da esplorare. Quando ogni nuovo item può significare un'evoluzione in decine di sotto-missioni parallele, quando il semplice vagare per il mondo di Hyrule può voler dire, in qualsiasi momento, la scoperta di un piccolo segreto, e quando ci si rende conto che tutto ciò non è pienamente controllabile o memorizzabile, si scopre di trovarsi in una vera altra dimensione.
E **Zelda** si mostra infine per quello che è: un mondo più grande del giocatore…

Al suo interno **ZND:KNT** nasconde il segreto miyamotiano primo: la costante gratificazione del giocatore. Centinaia di micro-obiettivi da realizzare. Centinaia di micro-ricompense da ottenere. La perfetta calibrazione della difficoltà, l'intelligente struttura dei dungeon e l'immensa varietà sono solo alcuni dei punti sui quali si fonda un gioco pensato per intrattenere in ogni minimo passaggio. L'avventura prosegue così in una poderosa atmosfera esplorativa, distendendosi su una linea guida alla quale si appoggiano le decine di quest secondari, fondamentali per il coinvolgimento del giocatore. **Zelda** è tutto questo: esplorazione, coinvolgimento ed evoluzione. Ma non senza critiche. L'elemento di contestazione più eclatante, e riguardante l'intera serie, è senza dubbio la tendenziale povertà della trama, oltre che la storica ridondanza di item e di meccaniche di base. Ma **Zelda**, si può rispondere, non vuole essere null'altro. **Zelda** è un format. La base di un videogioco puro sul quale, edizione dopo edizione, si ricostruisce l'atmosfera avvolgente delle terre di Hyrule. Un meccanismo perfetto in grado di scardinare i legami con la realtà di qualsiasi giocatore. L'invito può essere uno solo: tornare nell'ultimo mondo bidimensionale di Link per intuire perché, probabilmente, **ZND:KNT** è da considerarsi il miglior episodio della sua serie…



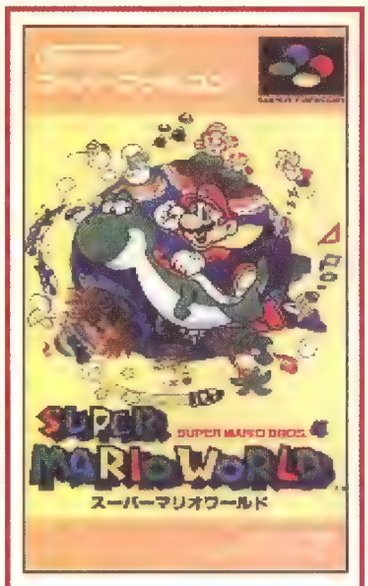
Scheda Bibliografica
Formato: **Super Famicom**
Anno di produzione: **1991**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action-RPG**

Super **Mario** World

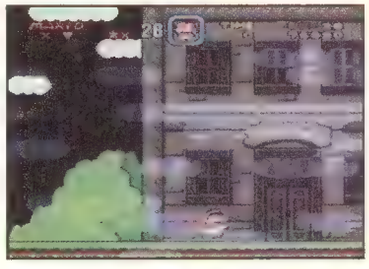
Millenovecentonovanta: anno del Super Famicom numero 0. E' il mese di novembre quando Nintendo lancia sul mercato la sua attesa macchina a 16bit pubblicando, in contemporanea, l'obbligato sequel della sua serie di spicco. **Super Mario World** rappresenta la detonazione successiva ad un quinquennale processo di evoluzione (Super Mario Bros, 1985). Sulla confezione jap campeggia un rassicurante 4 successivo alla dicitura "**Super Mario Bros**", all'interno una cartuccia da soli 8MB ospita uno dei maggiori esponenti del platform bidimensionale. Un passaggio cruciale, che segna l'apertura dell'era dorata del Super Famicom…

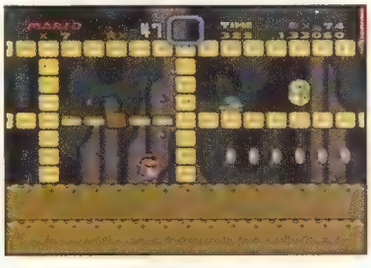
E' una struttura fondamentalmente classica quella su cui si appoggia **Super Mario World**. L'eredità dell'azione piattaformica, a base di power-up, avversari da annientare, e quantità devastanti di sezioni segrete, è diretta dal primo episodio della serie. L'utilizzo della mappa per il movimento nei mondi e l'accesso ai livelli è retaggio del terzo episodio. Ma sono le decine di elementi innestati nella meccanica di gioco a rendere il titolo Nintendo materiale da testo didattico. Le possibilità di azione e di evoluzione di Mario, per iniziare, si moltiplicano. Tra classici funghi per l'ingrandimento, fiori per lo sparo e stelle per l'invincibilità, si impone su tutti l'utilizzo del mantello. Un breve spazio per la rincorsa e grazie ad esso si apre per Mario la possibilità di spiccare il volo. Un'attenta calibrazione dei movimenti permette di solcare i cieli teoricamente per infinite schermate, planando e riprendendo quota con una precisa azione sul pad. Una meccanica che significa un costante punto interrogativo per quanto riguarda la strutturazione degli stage. Il distendersi dei livelli su semplice linea orizzontale perde in questo modo di significato e si realizza concretamente in ambienti vasti, a tratti vastissimi, strutturati su più piani e imbottiti di percorsi sotterranei, biforcazioni, sistemi di porte comunicanti e tragitti celesti. Il precedente concetto di esplorazione trova in tutto questo una sua naturale evoluzione, laddove non è mai dato di immaginare cosa il gioco possa celare nelle 8 schermate adiacenti. Così come trova motivo di differenziazione il controllo stesso all'interno del gioco, in grado di contare stavolta su un apporto supplementare, quello di Yoshi. In sella al dinosauro verdeggiante, prezioso compagno da scovare durante l'avventura, muta il controllo dei salti, variano le azioni eseguibili, e si apre la possibilità di sfruttare la metrica lingua del rettile per ingoiare oggetti ed avversari. Quando Yoshi inizierà a volare o a sparare globi di fuoco (previo ingerimento della tartaruga dell'esatto colore), per il giocatore si aprirà un nuovo, piccolo campo di opportunità. E con esso la libertà di azione toccherà le vette del bidimensionale…

In un periodo dove si discute di incentivi alla rigiocabilità **Super Mario World** rappresenta un poderoso calcio in faccia al presente. Agli artifici ludici dei prodotti contemporanei, tendenti a costringere alla reiterazione del gioco a colpi di raccolte di casse, richiesta di tempi minori, o promesse di anonimi goodies, **SMW** risponde con una quantità imbarazzante di livelli. L'avventura inizia da un bivio, sulla Yoshi Island, per poi espandersi in un mondo dalle proporzioni massacranti. Isole enormi emergono dal mare, intere foreste si aprono per ospitare nuovi percorsi, ogni livello nasconde uscite segrete verso passaggi alternativi. In **Super Mario World** si realizza il nirvana del videogioco: l'esistenza di livelli segreti all'interno di una sezione segreta. Un'opera di esplorazione sistematica che, in ogni caso, non tende mai a saturare l'esperienza di gioco, perché sempre assistita dalle preziose e calibrate scelte dei designer. I diversi colori dei livelli sulla mappa segnalano la presenza di uscite alternative, l'attivazione dei grandi switch "esclamativi" provoca la materializzazione di nuovi blocchi e regala l'accesso a nuove sezioni degli stage, piccoli indizi architettonico-geografici guidano il giocatore verso le vie corrette per la risoluzione dei misteri. E poi un'infinita varietà. Varietà di ambientazioni, tra mare, cielo e terra. Varietà di ritmo di gioco, con livelli da percorrere in un rapido succedersi di salti, zone sotterranee multi-percorso da esplorare, o piccoli enigmi da risolvere all'interno delle ghost house. E ancora, varietà di atmosfere, con sezioni soleggiate, quadri stellari, o cupe atmosfere da castello stregato. Un approccio colorato e fumettoso quello di **SMW** (approfondito in seguito nello spin-off **Yoshi Island**), realizzato in grande stile non solo dal punto di vista grafico, ma anche al riguardo del reparto audio, costellato di effetti sonori e musiche in grado di reggere il campo a monitor spento. L'unica ed esatta alchimia Nintendo, com'è noto, grandiosamente in grado di avvolgere in un mondo parallelo…
Cosa esplode lungo i livelli di **SMW**? Cosa spinge a perlustrarne le mappe in cerca dell'area segreta ancora inesplorata? Cosa incentiva ancora al gioco dopo la vittoria finale sul malvagio Koopa? **SMW** non è solo immensità del campo di gioco e maestosità di elementi. **SMW** è controllo adagiato su perfetti canoni di intuitività. **SMW** è al tempo stesso immediatezza e profondità. **SMW**, in sintesi, è design allo stato puro. Character design, come evidente da una semplice panoramica sui personaggi. Level design, come altrettanto evidente ad una primissima sessione di test. L'opera di esplorazione del livelli del titolo miyamotiano non è semplice gioco. E' il confronto con una mente ideatrice superiore.
E da essa deriva la possibilità di stupirsi della fluidità dell'azione, del perfetto bilanciamento della difficoltà, o del cadenzato e mai banale ritmo di gioco. Una realizzazione di assoluto genio ma, al tempo stesso, di assoluta semplicità. 11 anni fa, nel mese di novembre, dagli studi Nintendo…



Scheda Bibliografica:
Formato: **Super Famicom**
Anno di produzione: **1990**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Platform 2D**





OUTRO - Il falso storico della tridimensionalità, ovvero 2D (not) vs 3D -

Tra le numerose tematiche al massacro nei prossimi mesi, un ovvio filo conduttore percorrerà queste pagine: la storica contrapposizione tra bidimensionale e tridimensionale. 2D e 3D intesi non propriamente come classificazione tecnica, piuttosto come differente approccio al videogioco. Un modo di intendere il gameplay ferocemente diverso. Proprio su questo si basa uno dei falsi storici probabilmente più dannosi della storia del videogioco: il poligono come evoluzione della bidimensionalità. Un errore concettuale diffuso? Possibile. Il 2D nasceva come necessità (limitazione) tecnica. Il 3D nasce come evoluzione (ostentazione di virilità) tecnica. Un puro accidente li pone insieme in apparente stato di relazione. Laddove il bidimensionale rappresenta a tutt'oggi il regno dell'intuitività e dell'immediatezza, il tridimensionale è il luogo prevalente dell'avvolgimento ambientale, della dispersione, dell'azione rallentata. Nessuna volontà accusatrice. Una semplice constatazione, da stemperare ovviamente con esempi ed eccezioni di rito. Perché contrapporre due visioni del mondo che non si escludono l'un l'altra, ma rientrano nell'ambito della complementarità? Perché non favorire un'evoluzione su strade parallele? Cosa rimane, in definitiva, di due approcci così diversi al videogioco? Rimane la demolizione della bidimensionalità ad opera del più remunerativo e trendy 3D. Terrificante il termine trendy. Siamo comunque in una fase ancora medioevale dell'esperienza poligonalizzata. PlayStation ha rappresentato, dopo le sporadiche incursioni da parte dei 16bit, la vera nascita dei mondi poligonali e, al tempo stesso, la loro affermazione e legittimazione. Ora l'entusiasmo post-innovazione è in fase di drastico calo. Nel frattempo, comunque, il fattore novità ha sopperito più o meno brillantemente al massiccio ritardo nel gameplay di molti prodotti di questo periodo. Alcuni generi ne hanno tratto giovamento. Per il resto buio. Come l'hawaiano che assiste alla prima nevicata della sua vita, la generazione del poligono ha sorriso inebetita di fronte al movimento di camera. Girare intorno al boss di fine livello è stato divertente. Ora, forse, è il caso di andare oltre. Pretendere titoli 3D evoluti a livello di gameplay, che non siano i soliti noti, e tornare al contempo alla bidimensionalità. Abbiamo apprezzato, ok, ma ora torniamo a fare sul serio…

Le mille strade verso la riscoperta & Next Month

Le mille strade verso la riscoperta passano tutte da una semplice (ma spiazzante?) domanda: quali sono i titoli di cui un videogiocatore non può privarsi? In questo, **The First Place** non ha nessuna volontà aprioristicamente incensatoria. Non c'è nulla di più efficace del passato per addolcire un'esperienza di gioco altrimenti mediocre. Ma qui il passato è un concetto poco rilevante (anche se può sembrare paradossale per una rubrica di retrogaming). Il confronto è diretto col presente. Consigli per gli acquisti, diremmo. O consigli per puristi, volessimo fare la rima… Per chiudere, una nota. Due titoli assolutamente famosi, questo mese. Altre celebrità, come naturale, prenderanno possesso di queste pagine nel prossimo futuro. Ma non sarà sempre così. L'intenzione è quella di offrire, quando necessario, anche recensioni di titoli meno conosciuti al grande pubblico. Il prossimo mese **The First Place** approda sulle rive della più accentuata follia nippeggiante. Una sola parola: PC-Engine. Per quanto riguarda i titoli il riserbo è totale. Due punti fermi, come ovvio, ma due generi diversi. E qui fine degli indizi. E fine anche delle noiose note da primo numero di rubrica. Punto. Chiunque abbia da dire qualcosa faccia riferimento alla sua tastiera, alla sua coscienza, e all'indirizzo e-mail alla base del titolo. Tutti gli altri tornino comodamente a giocare con l'obolo videoludico mensile. C'è ancora spazio per un **Super Mario Bros 5** ed uno **Zelda 4** in classico 2D, ci si chiedeva in apertura?

I nuovi One Shot.

LE GUIDE ONE SHOT PRATICHE

I libri che vanno al cuore del problema.

Creare una piccola rete di PC
L'attrezzatura necessaria
Connessione e configurazione.
Condividere le risorse.
La risoluzione dei problemi più comuni.
Codice 2562 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Creare CD audio da dischi e cassette
La registrazione.
Elaborazione dei file audio.
La postproduzione dei brani.
La masterizzazione.
Codice 2577 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Capire, scegliere e utilizzare i microprocessori
A cosa servono e come funzionano.
Installazione e programmazione.
Le tecniche di accelerazione.
L'overclocking.
Codice 2576 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Realizzare titoli a effetto con Photoshop
La gestione dei testi con photoshop.
Realizzare effetti speciali.
Trasformazione e deformazione.
La texturizzazione.
Codice 2572 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

L'acquisto del tuo primo computer
Conoscere i componenti hardware.
Scegliere il monitor più adatto.
Scanner e stampanti.
Il modem e Internet.
Codice 2571 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Scoprire e creare MP3
Ascoltare MP3 con il PC.
I lettori più diffusi.
Creare compilation.
La ricerca su Internet.
Codice 2575 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

La collana tascabile di Jackson Libri si rinnova nella grafica e nei contenuti. E affronta in modo approfondito temi sempre più specifici e attuali. Scopritelo nei primi titoli della nuova serie.

JACKSON LIBRI

www.jacksonlibri.it

Feedback: aavecone@usa.net

IL GRAFICO

Parte 1: Il processo creativo – Le fasi della produzione grafica

In questo numero di **Game Development** ci occuperemo della figura del grafico in una software house moderna. Gli sviluppatori di videogiochi hanno ricevuto dalle moderne macchine da gioco un compito tanto stimolante quanto arduo: realizzare prodotti divertenti e giocabili come in passato, ma con un'altissima qualità visiva, sensoriale ed immersiva. Creare videogiochi "semplicemente" divertenti non è più sufficiente, è necessaria una schiera di artisti, musicisti e creativi per rendere l'esperienza di gioco il più possibile coinvolgente. Inoltre, la sfida tecnologica e commerciale tra le case produttrici di hardware grafico e macchine da gioco è basata quasi esclusivamente sul fattore grafico. Un tempo la giocabilità era considerata un fattore essenziale in un prodotto videoludico. Nell'era a 128bit essa è spesso considerata un bene accessorio, e la calibrazione dei fattori interattivi ed ergonomici occupa un tempo di sviluppo inferiore rispetto a quello dedicato al lato estetico e multimediale. La sempre crescente fame di poligoni e texture dei processori grafici ha lentamente trasformato la struttura di una software house ludica. I pochi painter 2D necessari ai capolavori del recente passato oggi sarebbero sufficienti solo per texturizzare una gamba di Solid Snake. Per una produzione di medio respiro è necessario un numero elevato di grafici con i compiti più diversi. Vediamo come sono organizzati.

LA PIANIFICAZIONE DEL LAVORO

Come abbiamo visto nei precedenti numeri di **Game Development**, la fase di pre-produzione di un videogioco è un passaggio molto delicato. In essa le menti creative e decisionali della softco si occupano di definire fattori come ambientazione, stile grafico, trama e meccanica di gioco. Il capoprogetto (che incontreremo nei prossimi numeri), dopo aver definito insieme ai responsabili della grafica la linea stilistica del prodotto, comunicherà al personale artistico le linee guida del lavoro da eseguire. Ciò avviene di solito in riunioni nelle quali i responsabili confrontano le proprie idee con quelle del personale, in modo da evidenziare ogni sfaccettatura, problema o scelta estetica/funzionale. I responsabili della grafica (di solito artisti dallo spiccato talento e con una certa carriera aziendale) hanno il compito di valutare la fattibilità delle idee proposte e la loro compatibilità con le questioni di budget e di tempi. In quest'ultimo passaggio è importante l'assistenza del capoprogetto, per la visione generale del manpower aziendale, e dei responsabili amministrativi e marketing. Superato lo scoglio della pianificazione iniziale, è necessario suddividere il tempo a disposizione (nonché il budget) in base alle diverse fasi della produzione.

LA PROGETTAZIONE

La prima fase è la più importante in assoluto. Durante la Progettazione, i grafici 2D e 3D iniziano lo studio della fattibilità e dei tempi di lavorazione, mentre i disegnatori ed i painter si occupano della realizzazione dei primi schizzi, storyboard e bozzetti preparatori. La responsabilità dei disegnatori è determinante. Il loro compito è di tradurre in disegni le idee della produzione. In questa fase iniziale il loro lavoro consiste principalmente nel realizzare schizzi approssimativi di personaggi, ambienti e mezzi accessori (armi, veicoli, oggetti) in modo da fornire dei punti di riferimento al settore grafico. Dopo aver presentato i lavori in questione al gruppo dirigenziale, i disegnatori riceveranno precise direttive di lavoro. Spesso avviene che le scelte grafiche della produzione o del gruppo direzionale risultano discordanti con l'opera dei disegnatori. In tali casi sarà necessario reimpostare il lavoro di disegno dall'inizio. In caso di esito positivo del briefing, tali direttive consisteranno in modifiche o aggiunte operative, e sarà possibile realizzare i bozzetti definitivi. I grafici 3D dovranno attenersi il più possibile ad essi e lavorare in sinergia con i texturizzatori. La qualità finale del prodotto dipenderà sia dalle capacità artistiche dei grafici che dalla loro abilità nel trasformare gli schizzi preparatori in modelli tridimensionali ed animabili.

Durante la progettazione, i modellatori hanno il compito di eseguire una sorta di studio di fattibilità relativo al materiale da realizzare. Ciò consiste, oltre che ad una valutazione del tempo necessario per modellare e texturizzare il tutto, anche nella richiesta di eventuali plug-in o applicativi specifici per implementare il tutto. Si tratta di una fase molto importante poiché la produzione potrebbe persino arrestarsi per un certo tempo se dovessero riscontrarsi problemi lungo il percorso. I grafici responsabili delle texture devono essere in grado di quantificare il tempo necessario per la creazione e la rifinitura delle immagini e delle trame richieste. Ciò dipende anche da fattori come la texture memory disponibile, dal dettaglio e dalla risoluzione richieste. Ad esempio, texture come quelle di **Metal Gear Solid** su PSone, per quanto straordinarie, richiedono molto meno tempo rispetto a quelle di un **Resident Evil: Code Veronica** o **Metal Gear Solid 2** su PS2. Le nuove macchine e chipset 3D consentono di ottenere risultati eccezionali dal punto di vista qualitativo, ma chiedono in cambio un alto dettaglio ed una precisione minuziosa nel disegno. Se ai tempi di PSone la bassa risoluzione e la mancanza del bilinear filtering consentivano di coprire eventuali imprecisioni, le macchine a 128bit non consentono il minimo errore.

LA REALIZZAZIONE DI PERSONAGGI

Il lavoro di progettazione e di modellazione non è costellato solo da difficoltà di carattere tecnico. Nell'animazione digitale 3D, e di conseguenza nei videogiochi, è necessario dedicare molto tempo al character design, ovvero al progetto ed al disegno dei personaggi coinvolti nel gioco. Si tratta di un fattore cruciale. Il character design non è mai compito di una sola persona. Esso è assimilabile ad una sinergia tra disegnatori, illustratori, grafici 3D e specialisti del campo. Tutto inizia durante una riunione tecnica con un'idea generica sulla quale sviluppare il design, il carattere ed il comportamento (behaviour) del personaggio. Molto spesso le idee più insolite risultano vincenti ed azzeccate, e per questo motivo non viene posto freno alla fantasia dei creativi e dei grafici. Una volta ideate le linee guida riguardanti il personaggio di gioco, è necessario realizzarne, come abbiamo visto, schizzi e disegni preparatori. Prima di metter mano al modello 3D vero e proprio è importante definire il comportamento (behaviour) del personaggio. Il behaviour risulta fondamentale per l'impostazione corretta di parametri come densità di vertici e poligoni, disposizione e complessità dello scheletro. Ciò dipende anche dall'importanza del personaggio nell'economia di gioco. In questa fase è fondamentale anche il contributo dei programmatori e del capoprogetto. Il loro compito sarà di rendere nella maniera più fedele possibile le caratteristiche estetiche e funzionali dei personaggi mediante il codice. E' quindi importante che i coder segnalino in tempo eventuali limitazioni del motore 3D e tutti gli aspetti la cui implementazione costerebbe troppo tempo o eccessive difficoltà alla produzione. Il capoprogetto dovrà gestire la ripartizione delle

forze in campo in base al potenziale dell'organico disponibile. Ad esempio, se la softco può utilizzare una decina di grafici per il progetto corrente, realizzare personaggi del livello di **Soul Calibur** o **Tekken Tag Tournament** porterebbe via mesi di lavoro. In tali casi il capoprogetto dovrà intervenire nell'economia del progetto. Una volta impostate le caratteristiche generali dei personaggi è possibile passare alla fase pratica, ovvero alla Finalizzazione.

LA FINALIZZAZIONE

Si tratta dell'ultima fase del progetto che coinvolge attivamente il Grafico. Il settore artistico dovrà realizzare nella pratica tutto ciò che è stato concepito e progettato nella fase di preproduzione grafica. Gli artisti dovranno modellare, texturizzare ed animare personaggi ed ambienti in maniera valida e coerente con il resto del gioco. Tutto ciò avviene sotto la sapiente direzione del Capoprogetto. Non si tratta, purtroppo per i Grafici, di un procedimento definitivo. Nonostante la minuziosa progettazione iniziale, è frequente che si manifestino problemi di natura tecnica e realizzativa. Avviene molto spesso che i modelli (completi di texture e scheletri) diano problemi durante e dopo l'inserimento nel codice. Tale operazione, detta Esportazione, può da luogo a conflitti o problemi poligonali (lati collidenti, facce sovrapposte o mancanti), inconvenienti di animazione (spaccature del modello, "stretching" o allungamento delle texture, buchi tra i poligoni). Ciò costringe i Grafici a ritoccare, anche parecchie volte, i modelli e le animazioni. Ma non finisce qui. Una volta inseriti i modelli nel codice, è compito del Capoprogetto e dei Grafici valutare il grado di fedeltà della resa grafica di modelli e texture, nonché osservare la pertinenza dell'implementazione del codice che gestisce le animazioni. Anche un minimo errore di programmazione può portare ad animazioni "scattose" ed ad interpolazioni errate tra i fotogrammi chiave. Animation set della portata di un **ISS Pro** oppure un **Soul Calibur** richiedono un lavoro estensivo poiché anche un minimo scarto può generare fastidiosi "salti" o scatti. Ovviamente ciò può essere anche dovuto ad errori o imprecisioni in fase di animazione. Dopo aver risolto eventuali problemi tecnici o artistici inerenti ai modelli è possibile passare all'ultima fase del lavoro, il Controllo di Qualità, di cui ci occuperemo nel prossimo numero.

SUPER**TRIX**

a cura di erik**pede**

Mobile Suit Gundam (PS2 JAP)

Variazioni dei fondali
Quando ci si trova a dover selezionare la missione da affrontare è possibile influenzare le condizioni atmosferiche del fondale e l'ora del giorno in cui avrà luogo lo scontro. Premendo contemporaneamente i tasti L1 e ◉ al momento di scegliere la missione si combatterà in condizioni di tempo sereno, mentre la pressione della combinazione composta dai pulsanti R2 e ◉ renderà nuvoloso il cielo. Selezionando la missione con l'azione contemporanea sui tasti L1, R1 e ◉, invece, si affronteranno gli avversari di sera invece che di giorno.

Livree aggiuntive
I Mobile Suit inseriti dai programmatori hanno un set predefinito di livree alternative, alle quali è possibile accedere selezionando il mech preferito con un'apposita combinazione di tasti. I modelli Gundam e Zack hanno quattro diverse colorazioni (corrispondenti alle combinazioni ◉, L1 + L2 + ◉, R1 + R2 + ◉ e L2 + R2 + ◉), mentre i modelli GM e Guf ne hanno solamente 2 (vi si accede premendo il tasto ◉, oppure spingendo in simultanea i pulsanti L1, L2 e ◉).

Knockout Kings 2001 (PSone/PS2)

Pugili segreti
Lo sbloccaggio dei numerosi pugili segreti inseriti dai programmatori richiede semplicemente l'inserimento degli appositi codici al posto del vostro nome nella modalità Career.
I codici sono chiaramente quelli riportati in maiuscolo nella lista seguente.
Ashy Knucks: MECCA
Ray Austin: AUSTIN
Trevor Nelson: TREVOR
Jason Giambi: JGIAMBI
Charles Hatcher: HATCHER
Bernardo Osuna: OSUNA
David Defiagbon: DEFIAGBN
Barry Sanders: MRBARRY
Chuck Zito: ZITO
David Bostice: BOSTICE
David De Martini: DEMART
Joe Mesi: BAILEY
John Botti: JBOTTI
Jr. Seau: JRSEAU
Owen Nolan: OWNOLAN
Steve Francis: STEVEF

Onimusha (PS2 JAP)

Costume alternativo e anteprima di Onimusha 2
Completate il gioco per almeno una volta, salvate la partita quando vi viene chiesto se farlo o meno (non temente, non cancella i salvataggi), iniziate nuovamente a giocare dall'inizio e vi sarà concesso di scegliere tra l'opzione Normal e l'opzione Special: selezionando quest'ultima il vostro personaggio indosserà un curioso costume da panda dotato di un comodo tascone frontale, all'interno del quale un piccolo panda si agiterà e batterà le mani. Accedendo al menu Special Report, inoltre, potrete visionare un breve filmato di anteprima relativo all'attesissimo **Onimusha 2**.

Sottogioco Speed Trail
Completate l'avventura principale raccogliendo tutte le rocce di fluorite (sono le venti pietre azzurre sparse in giro per il mondo di gioco), salvate la partita, tornate sul menu iniziale e potrete accedere ad un minigioco chiamato Oni Spirits.

Summoner (PS2 USA)

Acquisizione di tutti gli incantesimi
Portatevi sulla schermata dei titoli, premete e tenete premuto il tasto R2, inserite la sequenza composta dai pulsanti ◉, ■, ◉, ▲, ◉ e ▲, aspettate che la voce fuori campo finisca di blaterare, iniziate una nuova partita e avrete immediatamente accesso a tutti gli incantesimi sin dal primissimo istante di gioco.

Fantavision (PS2)

Opzione "Extra"
Completate il gioco al livello di difficoltà Normal, salvate la partita quando vi viene chiesto di farlo e tornate alla schermata del menu principale per assistere alla comparsa della nuova opzione segreta "Extra".

Opzione "Extra 2"
Completate il gioco al livello di difficoltà Hard, salvate anche stavolta la partita quando vi viene chiesto se farlo o meno e tornate nuovamente alla schermata del menu principale per assistere alla comparsa dell'opzione nascosta "Extra 2".

The Bouncer (PS2 JAP)

Sbloccaggio di Leann Caldwell
Avanzando nel gioco vi sarete sicuramente accorti della conversazione telefonica tenuta da Kou ad un certo punto dello svolgimento della storia. Giocando nei panni dello stesso Kou potrete ascoltare la voce dall'altra parte del telefono e scoprire il nome della donna con cui il combattente sta parlando, ovvero Leann Caldwell. Per sbloccare questo personaggio segreto dovrete giocare dall'inizio alla fine con Kou, senza mai passare a nessun altro lottatore, ed una volta completata l'avventura dovrete scontrarvi con Leann e sconfiggerla.

Oni (PS2)

Ammortizzare le cadute
Cadendo dalle zone più elevate la protagonista del gioco subisce spesso e volentieri ingenti danni, ma c'è un modo per evitare questo fastidioso inconveniente. Premendo il tasto L2 poco prima dell'impatto con il terreno, infatti, si può far eseguire una capriola acrobatica a Konoko, che grazie a questo spettacolare movimento non riporterà alcun danno.

Need for Speed: Porsche 2000

Trucchi assortiti
Selezionate l'opzione Credits, inserite rapidamente la sequenza composta dai tasti ↑, ↓, →, ←, ◉ e ■, aspettate che la voce fuori campo deputata alla segnalazione della corretta esecuzione del trucco finisca di parlare e potrete accedere alle tre automobili segrete inserite dai programmatori, ovvero la 911 GT2, la 917K Short Tail e la 911 GT1. Non vi basta? Allora sappiate che dopo aver inserito questo codice ne potrete abilitare anche altri: nella modalità Evolution, tanto per cominciare, potrete inserire la password BEEM al posto del vostro nome per sbloccare l'epoca moderna, oppure la password BEEG per rendere disponibile l'era d'oro delle Porsche. Nella modalità Factory Driver, invece, potrete spingere contemporaneamente i tasti dorsali L2 e R2 una volta scesi in pista per superare all'istante la prova in corso.

Star Wars: Episode I: Starfighter (PS2 USA)

Codici segreti
Inserite i seguenti codici per sbloccare i segreti inseriti dai programmatori all'interno del gioco.
MINIME: invincibilità totale per la navetta.
DIRECTOR: accesso alle angolazioni alternative per la telecamera virtuale.
JARJAR: inversione dei comandi per il controllo della navetta.
WOZ: accesso alla bizzarra sequenza natalizia nascosta.

CODICI ACTION REPLAY

TimeSplitters (PS2)

Codice di abilitazione dei trucchi (da inserire obbligatoriamente)
ECB78410 1456E60A
Invincibilità
1CAB0850 1456E7A6
Invisibilità
1CAB0854 1456E7A6
Energia vitale illimitata (Tomba, 1935)
4C2F5D1E 1456F025
Energia vitale illimitata (Villaggio, 1950)
4C2F327E 1456F025
Energia vitale illimitata (Residenza civile, 1965)
4C2F494E 1456F025
Energia vitale illimitata (Cina, 1970)
4C2FD84E 1456F025
Energia vitale illimitata (Industria chimica, 1985)
4C2FEACE 1456F025
Energia vitale illimitata (Molo, 2000)
4C2F11CE 1456F025
Energia vitale illimitata (Cyberden, 2005)
4C2F4DEE 1456F025
Energia vitale illimitata (Pianeta X, 2020)
4C2FA76E 1456F025
Energia vitale illimitata (Spaceways, 2035)
4C2FD35E 1456F025
Munizioni illimitate per tutte le armi
4C2E85A8 1456E79C
4C2E85AC 1456E79C
4C2E84CC 1456E79F
4C2E84C8 1456E79F
4C2E84A0 1456E7AD
4C2E84A8 1456E79F
4C2E85B4 1456E7D7

Midnight Club Street Racing (PS2)

Codice di abilitazione dei trucchi (da inserire obbligatoriamente)
ECC0210C 1456E60A
Disabilitazione dei danni
4CBBC12C 1456B00C
Sbloccaggio di tutte le automobili (modalità Career)
1CBBDCA8 61DFB00C
1CBBDCAC 61DFB00C
1CBBDCB0 61DFB00C
1CBBDCB4 61DFB00C
Sbloccaggio di tutte le automobili (modalità Arcade)
1CBBC258 61DFB00C
1CBBC25C 61DFB00C
Sbloccaggio totale dell'ambientazione Londra
1CBBC268 61DFB00C
Sbloccaggio totale dell'ambientazione New York
1CBBC264 61DFB00C

Ducati World

Denaro illimitato
D01B7184 4E20
801B7184 E100
D01B7186 0000
801B7186 05F5

Ford Racing

Sbloccaggio di tutte le automobili
30017014 0009
Sbloccaggio di tutti i tracciati
30017013 0066
Pole position assicurata
D0037A0A AC62
80037A0A 0000
Denaro illimitato nella modalità Career
80048298 0000
8004829A 0000
Acquisizione di 200 punti nella modalità Career
D00170E8 0000
300170E8 0064
Azzeramento dei punti degli avversari nella modalità Career
D30170E8 0000
50000502 0000
300170EA 0000
Massima Aderenza
D003 0F62 3042
8003 0F62 3402

Vanishing Point (USA)

Sbloccaggio di tutte le automobili (premere contemporaneamente i tasti L1, L2, R1 e R2 sulla schermata di selezione delle macchine)
D004702A F0FF
801DD49C FFFF
Vittoria assicurata nelle gare standard
80010CC6 0000

Dynasty Warriors 2 (PS2)

Codice di abilitazione dei trucchi (da inserire obbligatoriamente)
ECB79B58 1456E79B
Sbloccaggio di tutti i personaggi
1CAD32EC 1456E7A6
1CAD32F4 1456E7A6
Sbloccaggio di tutte le ambientazioni
1CAD32F8 1456E7A6

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 **TEL.039/2720499**
20052 – MONZA (MI) E-MAIL INFO@BITWORLD.IT
TEL./FAX039/747171 **WWW.BITWORLD.IT**

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ALONE IN THE DARK NEW NIGHTM.	TEL
BATMAN GOTHAM RACER	TEL
BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE SAGA1+MODELLINO ROBOT	L.129
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITAN COMMANDO	L.129.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DEVILMAN	L.139.000
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DIGIMON WORLD 2	TEL
DINO CRISIS 2	TEL
DRACULA X (JAP)	L.95.000
DRACULA OTHER STORY	TEL
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.89.000
DRAGON QUEST 7	TEL
FINHANDER	L.69.000
FISHERMAN BAIT	L.39.000
FINAL FANTASY TACTICS CON OROLOGIO E CARD	L.129.000
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
EVANGELION	L.89.000
GEPPY X	L.129.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUDAM GHIRENS GREED	L.129.000
HOKUTO NO KEN 2	TEL
JADE COCOON	L.59.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.79.000
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL
LUPIN III	L.89.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 97	L.99.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.59.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000
RAYSTORM (JAP)	L.89.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BEATMANIA 4	TEL
HOKUTO NO KEN 1	L.139.000
PANZER FRONT	TEL
PERSONA 2 USA	L.129.000
POCKET FIGHTER	L.29.000
POINT BLANK 3	TEL
KING OF FIGHTERS KYO	L.89.000
RANMA 1/2	L.139.000
RHAPSODY	L.129.000
ROBOT DANDY	L.129.000
ROCKMAN X 5	TEL
S.HERO SAKUSEN	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
S.ROBOT TAISEN GAIDEN	MARZO
ROCKMAN X 5	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.59.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.129.000
TALES OF ETERNIA	TEL
TASTUNOKO FIGHT	L.139.000
TOKYMEKY MEMORIAL 2	TEL
TIME BOKAN GOGOGO	TEL
TIME CRISIS PROJECT TITAN	TEL
TOBAL 2	L.89.000
TWILIGHT SYNDROME	L.139.000
VALKIRYE PROFILE USA	L.139.000
WINNING ELEVEN 2000	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART	TEL

GIOCHI USATI:

ACE COMBAT 2	L.19.000
BUSHIDO BLADE	L.19.000
FIFA 98	L.19.000
RIVAL SCHOOL	L.25.000
SINDACATE WARS	L.29.000
TEKKEN 2	L.19.000

GAMEBOY ADVANCE TEL

SUPER MARIO ADVANCE
EZERO
SILENT HILL
ROCKMAN
ADVANCE GT-A
MOMOTARO FESTIVAL

CD MUSICALI:

CAVALIERI ZODIACO	L.29.000
DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
DRACULA X	L.29.000
ZELDA 2 DOPPIO CD	L.58.000
SHENMUE JUKE BOXE	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	L.299.000
CONTROLLER PER DENSHA DE GO	L.89.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.99.000
CONVERTITORE USA/JAP/EURO PER PSONE E SCPH 9002	L.54.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRI.	L.79.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
VOLANTE+PEDALIERA+VIBR.	L.69.000

CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.79.000

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000

PLAYSTATION 2 GIOCHI JAP:

ARMORED CORE II ANOTHER AGE	TEL
BOUNCER	L.179.000
BLOODY ROAR 3	TEL
DARK CLOUD	L.179.000
DENSHA DE GO 3	TEL
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	L.159.000
DNA DARK NATIVE	TEL
DYNASTY WARRIOR 2	L.159.000
SSX EXTREME RACING	L.179.000
EXTERMINATOR	TEL
F1 RACING CHAMPIONSHIP	TEL
FIFA 2001	L.159.000
GRAN TURISMO 3	TEL
GUNDAM G-SAVIOR	L.179.000
OLIMPIC 2000	L.159.000
WINNING ELEVEN 5	TEL
TEKKEN	L.149.000
MOBILE SUITE GUNDAM	TEL.
MOTO GP NAMCO	L.149.000
NBA LIVE 2001	TEL
ONIMUSHA	TEL
RIDGE RACER V	L.159.000
SHADOW OF MEMORY	TEL
SIDEWINDER MAX	L.179.000
SILENT HILL 2	TEL
SILENT SCOPE	L.159.000
SILPHEED	L.169.000
SUNRISE HERO R	L.179.000
ZEONIC FRONT+GUNDAM 0079	TEL
ZOE	TEL
VELVET FILE PLUS	TEL
WIN BACK	L.179.000
WINTER GAMES SNOWBOARDING	L.179.000
WTA TOUR TENNIS	TEL.

ACCESSORI:

MEMORY CARD 8MG.	L.79.000
SUPORTI VERTICALI	L.49.000
VGA BOX PER II MONITOR	L.139.000
PLAYSTATION 2 JAP	L.999.000
PLAYSTATION 2 PAL	L.839.000

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feed*back*

mbittan@tin.it

[r]umori

daftpunk	**discovery**
aavv	**compostcommunity**
kraftwerk	**exporemix**
afrikabambaataa	**electrofunkbreakdown**
mafiasoundsystem	**www.maffia.it**

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

APRIL

Matteo Bittanti collabora regolarmente con Apogeonline.com e Cineforum. Vive a San Francisco, ma non esce più di casa da quando ha scoperto Sudden Strike.

Arte**Videoludica** - Speciale milton**manetas**

"A volte, una bassa risoluzione è preferibile ad una alta, dato che facilita l'astrazione. Più ci si allontana dalla cosiddetta "realtà" e più il gioco si fa interessante."
(Miltos Manetas)

Fino ad oggi, il dibattito sullo statuto artistico del video game ha finito per privilegiare solo uno dei due termini "in gioco". Ci si è limitati a domandarsi se il videogioco - in quanto forma espressiva dotata di un proprio statuto autonomo - possa essere considerato un'opera d'Arte. Pochi, tuttavia, si sono chiesti se/come/quando/perché l'Arte possa farsi videogioco. Detto altrimenti: "esiste un'Arte videoludica?" La risposta non può che essere affermativa: da anni l'Arte si interroga sui nuovi spazi e sulle nuove temporalità introdotte dal digitale. In particolare, possiamo individuare due meta-categorie di artisti che si sono confrontati con il tema nodale del medium elettronico: i ludici e i luddisti. I primi, tecnofilici per definizione, hanno accettato la scommessa e si sono messi "in gioco" fino in fondo. Per loro, il video game rappresenta il connubio perfetto di arti e di linguaggi, un'affascinante miscela che fonde esperienze passate, sintetizza il presente e anticipa gli scenari futuri. I secondi, tecnofobici per principio, l'hanno rifiutata, sottraendosi alla sfida. Tra i primi, emerge con prepotenza la figura del greco Miltos Manetas. Nelle sue opere, il videogioco in quanto tale diviene luogo della simbiosi di linguaggi e di stili differenti. Manetas ridefinisce costantemente i confini tra apparenza e sostanza, simulazione e dissimulazione, immaginario collettivo ed elettronico. Videogame in precario equilibrio tra gli input della cultura pop e gli imperativi dell'*high brow*. Un linguaggio, quello videoludico, che in fondo non è distante da quello dell'arte contemporanea, che ha rinunciato all'utopia mimetica e all'imperativo della riproduzione per sposare l'espressività più autentica. Il passaggio del paesaggio digitale dallo schermo alla tela determina una contraddizione che apre nuove finestre, leggi infinite possibilità d'interazione/interpretazione.

"L'identità nella nostra era è simile a quella di una macchina, dove tre sistemi operativi sono installati e funzionano allo stesso tempo. Qualcosa che è ordinaria amministrazione per un sistema operativo può sembrare mistico ed interessante per l'altro. Ma questo non toglie che c'è sempre un utente della macchina. Qualsiasi questione che riguarda il divertimento elettronico dovrebbe consentirci di avvicinarci ad una definizione dell'utente."
(Miltos Manetas)

Nato ad Atene nel 1964, ma cresciuto a Milano, Manetas studia all'Accademia delle Belle Arti di Brera, dove frequenta il corso di Pittura di Diego Esposito. Sul finire degli anni ottanta, inventa la sigla-imperativo *"Different Opinion"*, letteralmente "opinione differente", "pensiero diverso", che esprime la volontà dell'autore di distinguersi, di nuotare controcorrente ed assumersi pienamente la responsabilità di pensare ed agire prescindendo dai condizionamenti esterni. Un progetto, forse utopico, che rivendica il primato del ruolo dell'artista nella società contemporanea. Sul finire del '95, il nomade Manetas lascia l'Europa per gli Stati Uniti. New York prima, Los Angeles poi. L'America, per Manetas, rappresenta la terra del virtuale, la patria di playstation, laddove la vecchia Europa si crogiola in un perpetuo passato-presente costellato di immagini cinematografiche. L'incontro con la Big Apple segna l'inizio di un processo di profonda trasformazione/maturazione artistica. L'artista "scopre" i videogames nello studio dell'amico-artista Mattew Arezzo. Manetas, in particolare, resta affascinato da un simulatore di volo, *F-18 Flight Simulator*. L'aspetto che più lo colpisce è la tensione costante e paradossale, tra il realismo e l'irrealismo della simulazione: da una parte *F-18 Flight Simulator* cerca di imitare il reale in ogni minimo dettaglio, dall'altra lo "falsifica" clamorosamente: ogni tentativo di far precipitare il caccia nell'oceano virtuale, ad esempio, si dimostra vano: l'Hornet prosegue il suo volo planando sulle acque. L'aereo, come Gesù, compie il miracolo e, non a caso, "Miracle" è il titolo della video installazione che Manetas colloca accanto un quadro, quasi si trattasse di un cucciolo da compagnia.

"Non credo alla fotografia come arte. Essa per noi non è più la rappresentazione della realtà, ma la realtà stessa: da bambini abbiamo imparato a riconoscere il mondo dal suo riflesso fotografico, via libri e immagini stampate. Hai mai visto un fiore? Mai, perché quello che sembra un fiore non è che un ricordo di una sua immagine fotografica"
(Miltos Manetas)

Manetas è rapito dai videogames: compra una PlayStation e comincia ad esplorare l'universo virtuale nascondensi dietro l'identità e i polpacci di Lara Croft. L'immagine videoludica viene trasformata per mezzo di una tecnica nota come "vibracolor", un simulacro fotografico che mima la pittura, una stampa di un frame su carta lucida che poi viene "lavata" e ingrandita, sfumata, acquerellata, deformata. In altre parole, il videogioco, anima ludica e sbarazzina dell'informatica, da sempre considerata asettica, gelida ed impersonale, viene ri-programmato da Manetas, ri-attualizzato, ri-emulato, fino ad assumere nuove funzioni e nuovi significati. I vibracolor sono al tempo stesso stranianti e onirici: raccordo analogico e (im)possibile matrimonio tra due forme iconografiche che si sono a lungo spocchiosamente ignorate. In Manetas-l'artista convergono e si dipartono differenti mitologie: quella greca classica e quella post-moderna. I nuovi dei - Super Mario e Lara Croft - hanno rimpiazzato Zeus e soci nell'immaginario collettivo. Manetas fa dei (nuovi) mezzi di comunicazione stessi il soggetto della (vecchia) rappresentazione. Vedi il concetto di "quadro", di schermata come immagine autoconclusa. Quadri a scomparsa. Quadri scomparsi. Quadri. Qua. Q.

"Il computer è da sempre il soggetto del mio lavoro. Non ne ho mai avuto un altro. Non sono in realtà interessato al computer in sé, né ad altro oggetto in particolare. Mi interessa quello che rappresentano nel mondo, il loro valore simbolico."
(Miltos Manetas)

I videogiochi sono icone del nostro tempo, specchio riflettente e deformante di tensioni sociali e culturali. Il culto feticistico per il videogame dimostrato dalle generazioni moderne spinge Manetas ad intitolare uno dei suoi lavori più interessanti "Madonna con Bambino", il joypad playstation affiancato da quello del nintendo 64. Un altro quadro raffigura due ragazze, un powerbook e la parziale riproduzione di un quadro di Caravaggio. Accostamento simbolico, denso di significati. Un'opera interstuale che rimanda ad un quadro del Caravaggio in cui l'angelo insegna a San Matteo le leggi della religione, enumerandole. La sequenzialità delle prescrizioni, secondo lo stesso Manetas, richiama la suddivisione in livelli dei videogiochi. Videogame come metafora del Cattolicesimo: si pensi a temi nodali come l'immortalità acquisibile dall'*avatar*, la resurrezione del protagonista, i trenta denari di giuda che diventano i tre crediti dei coin-op... Ma c'è anche una tangenza di carattere espressivo: Manetas sostiene infatti che il modo in cui Caravaggio usa la pittura a olio nella sua natura morta è simile alla tecnica dei "vibracolor" nella natura "morta" del videogame. L'immagine al quadrato: l'immagine che riflette [sul]l'immagine per mezzo dell'immagine. Senso e dissenso della simulazione.

In Manetas, la dimensione digitale come non-luogo o meta-luogo di transizione/transazione e l'opera d'arte nell'epoca della sua infinita riproducibilità si fondono assieme per dare vita a un nuovo (con)testo.

"La vera forza dei videogiochi, attualmente, risiede in ciò che il giocatore può fare piuttosto che in ciò che il giocatore può vedere."
(Miltos Manetas)

Non solo.

Come Warhol, anche Manetas è affascinato dall'idea della "serialità", dalle copie: l'immagine di playstation e del powerbook apple sono ripetute in modo ossessivo, compulsivo. Dalla pop art alla *pop-up art*. Del resto, l'azione ripetuta è l'essenza della pratica videoludica stessa: in questo senso, Manetas rappresenta l'impresentabile, dà forme all'informe. Azione ripetuta e prolungata come [ri]conferma, quasi che nell'era del virtuale, solo ciò che può essere ripetuto meta-empiricamente può dirsi "reale". Come insegna McLuhan, il "medium è il messaggio": dunque il videogioco va considerato nella sua totalità: hardware + software + modalità fruitive. E non sorprende allora che tra i soggetti che ricorrono con maggiore frequenza nelle opere di Manetas ci siano macchine stesse, i controller, i cavi di connessione. Il paesaggio tecnologico (*techspace*), in altre parole... Accessoristica, oggetti "hard" che rappresentano la porta, l'accesso a dimensioni "soft" e fluide come quelle del virtuale. Ma si veda anche tutta la serie dedicata alla prossemica videoludica: immagini di giocatori, in piedi, seduti, sdraiati... Manetas articola la dialettica tra materiale e immateriale, concreto ed astratto. Manetas trasforma le gallerie d'arte in sale giochi, i musei in parco a tema. Manetas gioca. In un quadro, accanto ai fili di playstation, un paio di ciabattine nike, contraddizione in termini, strumento da ginnastica per pigri, sportivi della simulazione, *Fifa Soccer* come surrogato dell'esercizio fisico, il corpo immobile che corre per il campo virtuale. Celebrazione della finzione e dell'illusione digitale, spazi contaminati dal *branding* come lo sono quelli reali, ammesso e non concesso che sia sensata una distinzione tra le due dimensioni. Realtà fac-simile, meglio, pac-simile: per Manetas, videogames e pokemon non sono il "virtuale," bensì l'unica vera forma possibile di realtà. Videogioco, come strumento che altera la percezione del mondo e nel contempo inventa nuovi mondi. L'estetica videoludica, in costante evoluzione, vive una tensione paradossale: da una parte consente di copiare il reale in modo sempre più realistico, dall'altra lo supera costantemente. Il videogioco eccede il reale, lo supera e lo reinventa. Videogioco come nuova frontiera dell'espressione artistica, dicevamo. Videogioco come "stato dell'arte".

"Super Mario 64 e Doom sono i giochi che preferisco in assoluto. Ma in quanto a concetti, sono del tutto vuoti."
(Miltos Manetas)

Manetas lavora sul paesaggio elettronico e virtuale, [art]icolando [art]isticamente il suo interesse feticistico per le contraddizioni e le [infinitamente riproducibili] possibilità aperte dai nuovi media, nuove spazialità prive di confine e dai contorni confusi e morphizzabili. Paesaggi neodigitali, stralunati eppure familiari, sospesi tra l'irriducibilmente nuovo e l'obsoleto. Quelli videoludici sono in fondo meta-luoghi, modelli ipostatizzati spazi reali (i summenzionati campi di calcio di *Fifa*, per esempio) ed irreali (gli anfratti infernali di *Quake III*). Il videogioco non è rappresentato per quello che è, ma per quello che può significare. Videogioco come discorso, riattualizzabile con un colpo di clic. L'influenza tra arte e videogioco è tutt'altro che nuova. Oggi tuttavia gli artisti [di]mostrano un'inedita consapevolezza circa le potenzialità e le debolezze del medium. Neopop digitale.

[fine prima puntata – to be continued]

cliccaqui

- Miltos Manetas: http://www.manetas.com
- Art Production Fund: http://www.artproductionfund.org
- After Videogames: http://www.aftervideogames.com

letturecorrelate

- **Loredana Lipperini**, *Generazione Pokémon. I bambini e l'invasione planetaria dei nuovi "Giocattoli di ruolo"* (Castelvecchi, 2000)
- **Gianluca Marziani**, *Melting Pop. Combinazioni tra l'arte visiva e gli arti linguaggi creativi* (Castelvecchi, 2001)

I videogiochi sono terreno di contaminazione tra immaginario artistico, letterario, musicale e cinematografico. Contaminazione che investe tanto gli incroci di generi e di stili differenti, quanto i materiali e contenuti.

mbfmail

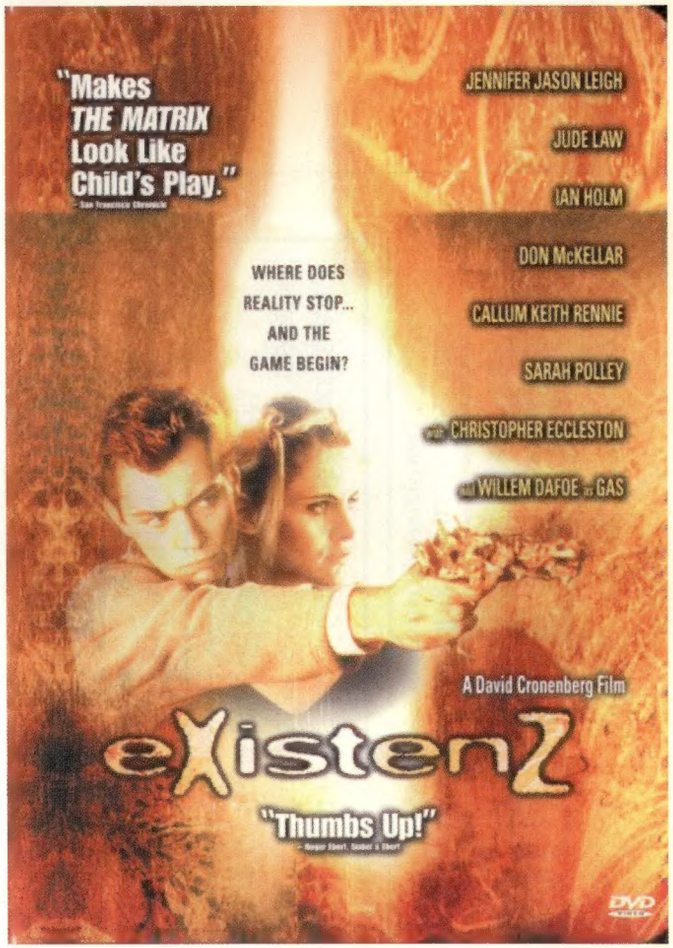
"Le vacanze dell'83 sembravano sintetiche"
Baustelle

Ciao Matteo,
visto che ci allieti da un po' di tempo con i tuoi consigli musicali su mbf today, è giunto il momento di ricambiare e vista la tua tendenza a citare i primi anni ottanta, ti consiglio di dare un'orecchiata al cd dei Baustelle. Già il titolo sa di modernariato e avant-pop: "Sussidiario illustrato della giovinezza", pubblicato dalla Baracca & burattini. Costa pure poco, quindi non hai scuse.
Ferruccio
vfc@galactica.it

Uno degli argomenti che più mi toccano in questi mesi è la totale assenza di gusto che la gente ha e il regresso socio-culturale verso cui andiamo incontro. Non riesco a capire come, ad esempio, dieci tipi chiusi in una casa facciano più ascolti di qualsiasi altro programma. Secondo me ciò che oggi scarseggia è la cultura del libro, della
parola e dell'espressione. Ai giovani interessa più essere cool e trendy che avere un'opinione sui temi portati oggi alla ribalta (forse l'unico che si salva è la legalizzazione delle droghe leggere: farsi le canne può far diventare ancora più cool e trendy… mio Dio)
È il sistema che ci spinge a farlo: bombardati sin dalla nascita da ideali che rappresentano la forma più kitsch di perfezione, le persone diventano, senza neanche accorgersene, inclini all'emulazione formale di un ruolo standard predefinito inesistente, ed è proprio questo il punto.
Questo circolo vizioso mi ricorda la storia del vecchio della montagna, solo che noi uccideremo i nostri simili non per rimanere nel paradiso fittizio, ma per entrarci.
La nostra mente sarebbe in grado di raggiungere confini, superarli e arrivare in luoghi fantastici: dove è sempre estate, splendide ragazze dalla pelle d'ebano ci accarezzano dolcemente il viso invitandoci a passare con loro il resto dei nostri giorni. Ecco, mi sono bastate due righe per farvi dimenticare ciò che ho detto, voi già vi vedevate lì ai tropici e invece no, condannati per sempre a stare davanti a un monitor scrivendo cose che nessuno mai leggerà, neanche voi…
Transcendenz
Morte al demone allegra geller.
Cronenberg e io viaggiamo sulla stessa linea d'onda solo che lui in ferrari e io in utilitaria, ma con gli anni otterrò qualcosa di meglio di te, abu, non che te ne voglia, è solo che tu ascolti quello che io ti dico, assimili tutto ciò che scrivo, il tuo mondo è composto dalle righe che vomito la sera, invece, se qualcuno le leggesse, il mio piccolo universo virtuale entrerebbe in contatto con quello del lettore-fruitore, l'apoteosi del planar collapse, per creare un mondo parallelo, formato da ciò che io ho scritto, quello che il lettore già sapeva e i pensieri che son volati nella testa del nostro in seguito alla lettura.
Word power, una forza da rivalutare; aveva ragione cicerone, l'oratoria è importante, sapere è potere, ci apre nuovi orizzonti, e sta a noi saperli guardare con occhi di bambino…
Emanuele Balestra
EmanueleBalestra@interfree.it

Trovo pienamente azzeccato il parallelo Perky Pat/Dick – eXistenZ/Cronenberg e condivido l'analisi dei riferimenti (e la passione dickiana: Ubik e A scanner darkly on top) e la critica piú che esaustiva e centrata di contenuti e idee ma, come aspirante filmmaker, devo esprimere amari dubbi riguardo la realizzazione. *eXistenZ* rappresenta a mio modo di vedere, un capolavoro mancato (malgrado le non poche geniali intuizioni). Un'ottima idea trattata nella maniera sbagliata. Mi spiego: da bravo fan di Cronenberg le mie aspettative prima dell'uscita del film hanno raggiunto livelli pericolosi, ció nonostante l'approccio alla visione di un film importante è rimasto il solito di sempre: incondizionato azzeramento della personalitá e sospensione del giudizio. La povertá del comparto "grafico" – fotografia, scenografia, makeup (fx molto cronenberghiani ma leggermente sotto tono) – ha sopraffatto la sospensione dell'incredulitá fin dai primi minuti per poi mutare in rifiuto e rigiditá ipercritica. Il fragile plot si dipana comunque agevolmente e il ritmo accelera coinvolgendo (a tratti), come nei film/esperienze precedenti, corpo e mente, ma proprio quando finalmente muscoli e nervi tendono verso l'apice dell'assorbimento, l'eccitazione crolla e l'inevitabile ma precoce game over nega ogni possibilitá di orgasmo. Lasciando una frustrante sensazione di incompletezza. Da cosa dipenda tale risultato discontinuo non é chiaro. Scarterei l'ipotesi di difficoltá produttive (budget limitato [sponsor: SEGA ent.] o mal gestito [Warner executives], riprese affrettate, perdita del controllo creativo [montaggio]). Perché, ad esempio, la sequenza della micro creatura nei pressi del distributore di benzina non viene ripresa e sviluppata e quella della battaglia finale è di fattura cosí eccessivamente televisiva? Trovo poco riuscita la messa in scena giocata sull'ambiguitá tra realtá e finzione, la direzione (di attori e camera) pare un po' superficiale e il feeling di disorientamento voluto sfocia in uno di imperfezione involontaria (minuziosamente pianificata?).
Se *eXistenZ* fosse un romanzo, a quest'ora sarebbe un cult generazionale, ma come film resta troppo poco convincente. Apprezzo e comprendo le intenzioni artistiche, la coerenza e l'incredibile percorso di Cronenberg, e fremo all'idea di vederne la meta, ma stavolta il risultato non è all'altezza dei precedenti.
Se David è davvero soddisfatto del lavoro allora forse c'è da preoccuparsi. Il giro di boa dei 55 anni sembra essere un passaggio piuttosto critico nella carriera di un regista nordamericano contemporaneo e c'è chi ne esce bene (Scorsese, Cimino?) e chi male (De Palma, Coppola, Lucas, Hill, Scott? Carpenter?). Che la crisi sia in agguato (Abel Ferrara ci è precipitato a peso morto prima dei 50, ma quella è un'altra storia)? O forse *eXistenZ* chiude la trilogia che tu citi in maniera radicale estremizzando la sadica idea di cinema che nega il piacere totale al fruitore: guardare ma non toccare? Sesso senza orgasmo? (Idea peraltro ricorrente in quasi tutta la produzione lynchiana e in dose minore negli ultimi due capitoli di quella firmata Terry Gilliam.) You kiddin' me?
Te saludi che vado a rivedermi Videodrome…
Complimenti per l'originale sito. Dacci dentro.
Alex Penzo
King of London for a day… fool for a lifetime

Ciao Matt.
C'è una domanda che va e viene nel mio cervello, come un pendolare cefalico.
Io mi domando: colui che percorre dritto e senza remore la strada dell'incoerenza, può essere definito, a suo modo, coerente?
Colui che fa dell'incoerenza il suo credo, la sua track da seguire, dritta come un fuso fino all'orizzonte, può essere definito un maestro di coerenza?
E se si, che valore a questo punto hanno le parole, gli aggettivi, i sostantivi?
Che scopo hanno i vocabolari, se poi le parole non hanno un senso, o ce l'hanno altrettanto valido, ma stravolto...?
E' dunque inutile il vocabolario?
Potrebbe avere senso una frase del tipo: "Ho bevuto un cane , ma sapeva di pelo?"
No, perchè a questo punto il cervello mi si illumina, ed ho finalmente capito cosa ci fa **The Bouncer** sul mercato
Ciups
Emanuele a.k.a. Lord of The Midlands
emanuele@net-studio.net



Primopiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO al miglior offerente Intellivision dell'anno 1979 come nuovo con 14 cassette complete di istruzioni oppure scambio con Neo Geo con cartucce. Per ulteriori informazioni telefonare al numero 011/9017811 oppure allo 011/4732442 e chiedere di Giorgio.

VENDO per Sega Dreamcast (PAL) i seguenti giochi: **Le Mans 24** (L.59.000), **Sega GT** (L.59.000), **Metropolis Street Racer** (L.59.000). Non accetto scambi. Annuncio valido in tutta Italia. Se interessati telefonare al numero 06/9284129 e chiedere di Marco o Fabrizio oppure inviare un SMS al numero 0328/5791813.

VENDO per Sega Dreamcast (PAL) i seguenti titoli in versione originale con manuali d'istruzioni a L.25.000 cadauno: **Snow Surfers**, **F1 World Gran Prix**, **Resident Evil Code Veronica**, **Virtua Striker 2000.1**, **Metropolis Street Racer**, **Buggy Heat**, **Monaco GP**, **Hydro Thunder**, **Chu Chu Rocket** e **Trick Style**. Tutto in perfette condizioni. Vendo anche in blocco a L.200.000. Per informazioni telefonare al numero 081/261035 o allo 0339/4492555 e chiedere di Antonio oppure inviare un'e-mail al seguente indirizzo: bmcrist@tin.it.

VENDO/SCAMBIO per Sega Saturn: **Greatest Nine**, **Virtual Open Tennis**, **NHL '98**, **Magic Carpet**, **Madden '97**, **NBA Live '97**, **FIFA '98**, **Sega Soccer '97**, **Manx TT Superbike**. Per informazioni inviare un'e-mail a freefaller@libero.it.

VENDO PlayStation2 con volante, telecomando DVD, 2 memory e i seguenti giochi **FIFA 2001**, **F1 Season 2000**, **ISS**, **SSX**, **Madden 2001**, **Moto GP**, **Kessen**, **NBA Live 2001**, 3 demo, 2 DVD a L.1.500.000. Vendo inoltre Dreamcast black limited edition con i giochi **NFL2K**, **NBA2K**, **UFC** e **Deep Fighter** a L.320.000. Per informazioni telefonare al numero 051/6546102 o 0329/2171952 e chiedere di Luca.

CERCO i seguenti giochi originali per Dreamcast PAL: **F355 Challenge** e **Sword of the Berserk**. Cerco inoltre **Hokuto no Ken: Seiki Suesuku Seishi Densetsu** (Bandai) per PSone. Telefonare al numero 0349/4902243 e chiedere di Cristiano (ore serali).

VENDO Sega Dreamcast JAP con modifica universale, un joypad, una VMU, trasformatore 220V, presa scart RGB ed i seguenti giochi: **Bio Hazard Code Veronica**, **Grandia 2**, **Dead or Alive 2**, **Sega GT**, **Crazy Taxi**, **18 Wheeler**, **Zombie Revenge**, **Tomb Raider 4**, **Soul Calibur**, **WWF Attitude** e **Super Hero Retsuden**. Il tutto in blocco a L.400.000. Per informazioni telefonare al numero 0347/6971091 dopo le ore 18. Annuncio valido per la provincia di Varese.

CERCO disperatamente un joypad e 5 giochi per Nintendo 64 tra cui: **Zelda: Majora's Mask**, **Perfect Dark** e altri tre a caso tra i seguenti: **Mario Tennis**, **Killer Istinct**, **Rogue Squadron**, **1080i Snowbording**, **Exitebike 64**, **Starcraft 64**, **World Driver Championship**, **Jet Force Gemini** e **ISS Millenium**. Li scambio con un Dreamcast europeo con un mese di vita + VMS + i seguenti giochi: **ChuChu Rocket**, **Soul Calibur**, **Jet Set Radio** e **Shen Mue**. Per informazioni mandare un'e-mail all'indirizzo ddarmen@tin.it.

CERCO per PSone PAL **Vandal Hearts 2**, in ottimo stato, a prezzo ragionevole oppure lo scambio con **Tomb Raider 4** o **Resident Evil 3 Nemesis** (entrambi PAL e come nuovi). I due giochi sono anche in vendita a L.35.000 ciascuno. Per informazioni telefonare al numero 039/2780048 e chiedere di Tibor oppure mandare un'e-mail a tiborpul@tin.it.

VENDO per PC i seguenti giochi originali sigillati e in perfette condizioni vinti ad un concorso: **Paperino: Operazione Papero** (L.30.000) e **Aladdin: La Vendetta di Nasira** (L.30.000), singoli o insieme a L.50.000. Annuncio valido per tutta Italia. Per informazioni telefonare al numero 0348/6710578 o scrivere un'e-mail a aledem@libero.it.

Vendo giochi originali versione PAL per PSone di vario genere (tra cui **Resident Evil 2** e **3**, **Gekido**, **Klonoa**, **Grandia**, **Dead or Alive**, **V-Rally**, **Dino Crisis**, **Tenchu**, **Abe's Exoddus**, **Formula One '99** e altri) a L.20.000/25.000 cadauno. Vendo inoltre PSone PAL + 2 joypad + memory card + 1 gioco a scelta a L.150.000. Tutto il materiale è in ottime condizioni e provvisto di manuali. Telefonare ore serali al numero 085/412256 oppure al numero 0328/6558828 e chiedere di Alessio.

sul numero di **maggio...**

Nippon BANZAI!

TOKYOGAMESHOW2001SPRING
2001·3·30 - 4·1 Makuhari Messe

Le ultime novità dal Giappone:

Ace Combat 4
Devil May Cry
Extermination
Kaze no Klonoa 2
RE: Code Veronica
Winning Eleven 5
e...

VIA DEI CIMATORI, 17/R
50122 FIRENZE
TEL. 0552382243
FAX 055296911

INTERNET
CALAMAI
TEKNO
VIDEOGAMES

INTERNET POINT
VIDEOGIOCHI PC & CONSOLE
info@calamaitekno.it
www.calamaitekno.it

CONSOLE PS2
A LIT. 899.000

SOLO PER QUESTO MESE LIT. 100.000
DI SCONTO IN BUONI OMAGGIO!!!

PSone™

A LIT. 249.000

CON GIOCO OMAGGIO

MONITOR PSone
A LIT. 299.000

disponibile batteria ricaricabile a Lit. 149.000

GAMEBOY ADVANCE

TUTTI I GIOCHI DISPONIBILI

Dreamcast.

DREAMCAST LIT. 399.000

CON GIOCO OMAGGIO A TUA SCELTA

GIOCHI DREAMCAST PAL: Hidro Thunder £ 39.000 - NFL Quarter Back 2000 £ 69.000 - Dead or Alive £ 59.000 - Speed Devils £ 69.000 - T.Raider Revelation £ 39.000 - Legacy of Kain £ 65.000 - Vigilante 8 £ 35.000 - Tokio Challenge £ 39.000 - F.Force 2 £ 69.000 - NBA Showtime £ 49.000 - J.Mc Grath S.Cross £ 69.000 - Uefa Striker £ 39.000 - Mortal K. Gold £ 45.000 - Dinamite Cop £ 39.000 - Snow Surfiers £ 39.000 - Power Stone £ 39.000 - Trick Style £ 35.000 - GTA 2 £ 89.000 - Resident Evil £ 69.000 - Space Channel 5 £ 99.000 - T.Raider chonicles £ 89.000 - **GIOCHI DREAMCAST JAP:** Dino Crisis £ 79.000 - Spawn £ 79.000 - V. Athlete 2k £ 99.000 - Death Crimson 2 £ 59.000 - Bio Hazard 3 £ 89.000

SOLO PER RIVENDITORI
contattare
neWave
e-mail: info@newave.it
tel. 055.7326048 - fax 055.7326247

arrivi settimanali da Giappone e USA

⬅処女作。赤毛。腰が入ってない!!

⬅型変更。重心を落とし気合一発。

⬅あんまり変わってないなってとこ。

⬅ほっそり。足の踏み込みが甘い!!

スーパーストリートファイターII(SF/MD)

⬅波動拳の形が変化。修行の成果?

スーパーストリートファイターIIX(3DO)

⬅おしゃれなスポーツ胴着に変化。

ストリートファイターII(GB)

⬅もっと後ろ足を開いて!! ほら!!

ストリートファイター リアルバトルオンフィルム(PS/SS)

⬅一生懸命なのは十分わかったよ。

ストリートファイターIIムービー(PS/SS)

⬅世界が誇る日本の娯楽。アニメ版。

ストリートファイターZERO(PS/SS)

⬅いきなり若返ってしまいました。

ストリートファイターZERO2(PS/SS/SF)

⬅若いまま。若いっていいことです。

ストリートファイターEX plus α(SF)

⬅ポリゴンにしてもいい構えです。

X-MEN VS. STREET FIGHTER EXエディション(PS)
X-MEN VS. STREET FIGHTER (SS)

⬅デカっ!! すべてがアメリカン!!

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER EXエディション(PS)
MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER (SS)

⬅モクモク煙が!! 立ちこめすぎ!!

ストリートファイターZERO2ダッシュ(PS/SS)

⬅よく見るとすげー若いんですけど。

ストリートファイターZERO3 (PS/SS)
ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場(DC)

⬅このシリーズ、若いシリーズだ。

ストリートファイターEX2 PLUS(PS)

⬅カクカク感減少。実写とポーズ激似。

HADOU-KEN

VIDEO GAMES

DVD POINT - ACTION FIGURE SHOP

THE IMPORTS SPECIALISTS

ストリートファイターIII ダブルインパクト(DC)

⬅ど、胴着がとんでもないことに!!

ストリートファイターEX 3(PS2)

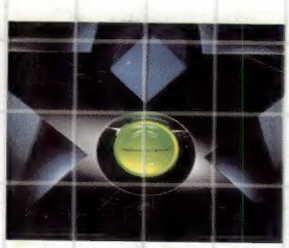
⬅なんかオッサンぽくなりました。

ストリートファイターIII サードストライク: ファイト フォー ザ フューチャー(DC)

⬅スマート。妙に腰が高い気がする。

...past

...present



...future

specialisti in tutte le console (anche portatili) in ogni versione

NEO GEO · Dreamcast · NINTENDO 64 · Sega · VEGA ARCADE BOARD · NEOGEO POCKET COLOR · PlayStation · PS one · PS2 · XBOX · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO GAMECUBE

vendita x corrispondenza in tutta Italia - spedizioni in 24/48 ore con corriere espresso

Via Pascoli, 35/1N - 37010 AFFI - VERONA - Centro Comm. AFFI 1 (1° piano) - Telefono 045 6261288 -Fax 045 6267628

TUTTI I MARCHI E I LOGO APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ZETA 2 s.n.c. (VR) - 045 6450064